

PlayStation®2
Revista Oficial - España
Nº 23 • DICIEMBRE 2002 • 6,00 €
Descubre la magia en tu PS2
ARRY OTTER
La Cámara ecreta
INCLUYE 2 GUÍAS
• THE THING
• KINGDOM HEARTS
THE GETAWAY
Sony C.E. y Team Soho te proponen un encuentro con la mafia londinense en el juego más realista jamás creado
GTA VICE CITY
Analizamos el juego más esperado
!
SI QUIERES JUGAR GRATIS ON-LINE
MIRA EN EL INTERIOR
Auto Modellista
El Señor De Los Anillos:
La Comunidad Del Anillo
NOVEDADES
VIRTUA TENNIS 2
Las raquetas más poderosas del circuito se dan cita en el mejor juego de tenis de todos los tiempos
Primal
Haven
W.R.C. II Extreme
Sly Cooper
BMX XXX
Ape Escape 2
ESTE MES L
GUÍAS D
KINGDOM HEARTS (2ªPARTE) + THE THING
LA ÚNICA REVISTA OFICIAL DE PLAYSTATION®2
INCLUYE UN DVD-ROM EXCLUSIVO CON DEMOS DE PLAYSTATION®2
UPO ZETA
00023
8 420565 092005



www.harrypotter.ea.com

www.harrypotter.com

El flipendo de la Clase de Defensa Contra las Artes Oscuras

El mal en el interior de la Cámara Secreta

La varita Ollivander

Tu valor
Tu regalo para Navidad

¿Tienes los necesario para ser Harry Potter en Harry Potter™ y la Cámara de los Secretos?
Disponible el 21 de Noviembre









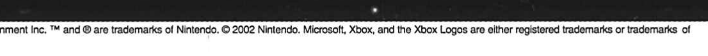




PlayStation 2







PlayStation®2

Revista Oficial - España

GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejeros: **Josep María Casanovas**, **F. Javier López** y **Serafín Roldán**
Secretario: **José Ramón Franco** Vicesecretario:**Enrique Valverde**
Director Editorial: **Antonio Franco**
Director de Coordinación de Publicaciones y Comunicación: **José Luis Gómez**

Director General de Revistas, Libros y Multimedia: **José Luis García**
Director de Coordinación de Revistas: **Jesús Maraña**

Comité Editorial: **Josep María Casanovas**, **Antonio Franco**, **Damián García Puig**, **José Luis Gómez**, **Jesús Maraña**, **José Oneto** y **Jesús Rivasés**

Director General de Finanzas y Control de Gestión: **Conrado Carnal**
Director General de Prensa: **Joan Alegre**
Adjunto al Presidente: **Julio Martínez**

REDACCIÓN
Director de Revistas de Informática: **Luis Jorge García**
Director: **Marcos García Reinoso**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Director de Arte: **Alfonso E. Vinuesa Vidal**
Redacción: **Bruno Sol Nieto** y **Roberto Serrano Martín**
Maquetación: **Belén Díez-España**
Colaboradores: **Lázaro Fernández**, **Javier Iturrioz**, **F. J. Bautista**, **Daniel Rodríguez**, **Ana Márquez** (edición), **Isabel Garrido** (DVD), **Rafa Notario** (música), **Manuel Arenas** (tecnología) y **Jorge Martínez** (imagen)
Sistemas Informáticos: **Paloma Rollán**
Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: **ps2@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA
Director General: **Carlos Ramos**

Director de Mensuales y Proyectos: **Damián García Puig**
Director Gerente de Revistas: **Juan Pescador**
Adjunta a Gerencia de Revistas: **Ángela Martín**
Gerente de Marketing: **Marisa Casas**
Gerente de Publicidad: **Julián Poveda**
Director de Desarrollo: **Carlos Silgado**
Adjunta a la Dirección de Coordinación de Revistas: **Anabel Rodríguez**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Ángel Aranda**
Dirección de Recursos Humanos: **Joan Buj**
Suscripciones, números atrasados y atención al lector:
91 586 33 00 de 9-14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Zona Centro: **Carlos Rodríguez**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo). C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17

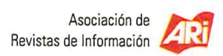
DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich, Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 439 57 51.**Benelux**: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 9, Fax: 32 2 644 03 95.**Suecia**: Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 6 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. **Francia**: MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, Pa-s, Tel.: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23. **Italia**: F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña**: CA International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 30 66 28. **Portugal**: Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, x: 351 21 388 32 83. **Suiza**: Intermag, Cordula Nebiker, Basel, Tel.: 41 61 275 46 09, Fax: 1 61 275 46 10. **USA**: Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599 0 57, Fax: 1212 599 82 98. **Grecia**: Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, l.: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón**: Nikkei International CRC, Hisayosi Matsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679. **Singapore**: Publicitas Major Media (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91. **Taiwan**: Publicitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736. **Korea**: insegi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. **México**: Grupo Prisma, David Nieto Barssé, **México**, Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36.

Fotomecánica: Gamacolor. C/Julián Camarillo 7, 28037 Madrid
mpresión: Printer I.G.S.A. Cuatro Caminos, Apdo. 8. Sant Vivenç del Horts (Barcelona).
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 34

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 6,16 Euros.
Depósito Legal: M.50833-2000
Printed in Spain

PlayStation 2 Revista Oficial es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**

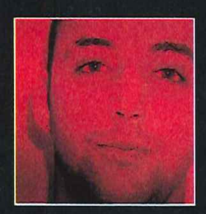
Asociación de Revistas de Información



SELECT



PS2



<< Marcos García >>

Las fechas navideñas están a la vuelta de la esquina y ya falta cada vez menos para que completéis vuestra carta a los Reyes Magos y Papá Noel con los mejores títulos del momento. Este año es más difícil que nunca decantarse por un juego u otro, las compañías elevan la calidad de sus lanzamientos a límites poco menos que infinitos y, desgraciadamente, no podemos hacernos con todas esas cajas de plástico azul que tanta fantasía y magia encierran en su interior. ¿*The Getaway* o *Grand Theft Auto Vice City*, *FIFA 2003* o *Pro Evolution Soccer 2*, *Colin McRae Rally 3* o *W.R.C. II Extreme*, *Las Dos Torres* o *La Comunidad Del Anillo*...? Preguntas que ni el más sabio en materia de videojuegos podría responder jamás. La calidad y el buen hacer están presentes en cada uno de ellos y ninguno os va a defraudar. Dejad volar vuestros gustos e imaginación y elegid con total tranquilidad porque en ningún caso os sentiréis defraudados. Es el bendito precio a pagar por poseer la consola líder del mercado. Pero, antes de sumergir vuestros sentidos en el maravilloso escaparate de novedades que os ofrecemos en las páginas de la revista, os aconsejo que apaguéis la luz, toméis asiento y disfrutéis con el antológico DVD-ROM que os ofrecemos este mes. ¡Feliz Diciembre para todos!

DVD DEMO [23]

En el DVD exclusivo que os ofrecemos este mes no se ha desaprovechado ni un solo mega. Los lanzamientos más importantes se dan cita para que puedas probarlos.

Este mes [10 DEMOS JUGABLES]

Demos Jugables

Nada menos que diez *demos* jugables, entre ellas el rey de los juegos de lucha. El torneo del Puño de Hierro llega a su cuarta entrega con una revolución, tanto en el especto gráfico como en el jugable. *Hitman 2*, protagonizado por «47», os permitirá comprobar, mientras disfrutáis de su primera fase, cómo el género del espionaje de acción evoluciona a pasos agigantados. De los americanos **Insomniac** nos llega *Ratchet & Clank*, el juego de plataformas que arrasará estas próximas navidades. **Volition** presenta sus dos nuevos lanzamientos: el rol de *Summoner 2* y el *shooter* en primera persona más demoledor, *Red Faction 2*.

DEMO JUGABLE Nº01



TEKKEN 4 ™

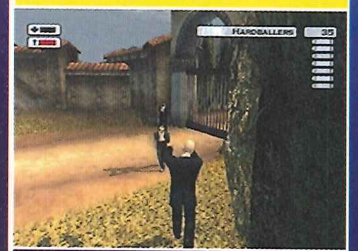
DEMO JUGABLE Nº02



BURNOUT 2 ™



DEMO JUGABLE Nº03



HITMAN 2 ™

DEMO JUGABLE Nº04



RATCHET & CLANK ™

DEMO JUGABLE Nº05



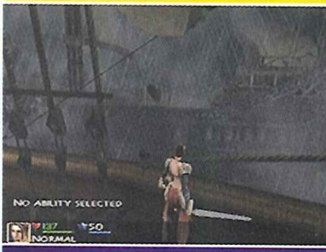
RED FACTION 2 ™

DEMO JUGABLE Nº06



F355 CHALLENGE™

DEMO JUGABLE Nº07



SUMMONER 2 ™

DEMO JUGABLE Nº08



MICROMACHINES ™

DEMO JUGABLE Nº09



SUPERMAN ™

DEMO JUGABLE Nº10



CRASH BANDICOOT ™

Vídeo-Demos y Extras

Para que estéis a la última sobre los futuros lanzamientos para vuestra consola, aquí encontraréis vídeos que dejan a las claras lo que se nos avecina. *The Getaway*, el juego más realista, o los dos títulos basados en la saga galáctica por excelencia son algunos de ellos.



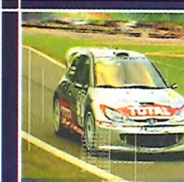
THE GETAWAY ™



S.W.: THE CLONE WARS™



S.W.: BOUNTY HUNTER ™



W.R.C. 2 EXTREME ™



SHOX ™



ALPINE RACER 3™



TOTAL IMMERSION RACING ™



KINGDOM HEARTS™

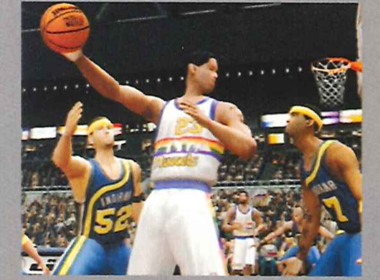
EA SPORTS

somos el deporte™

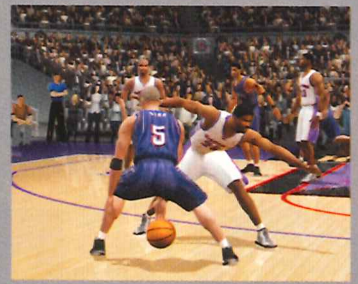
TOTAL CONTROL DEL JUGADOR

APTO PARA TODOS LOS PÚBLICOS

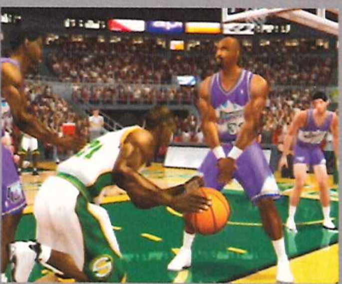
aDeSe TP



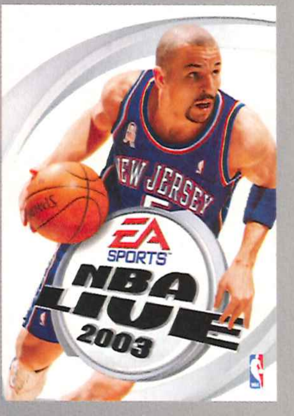
Haz tus propios movimientos con el Control "EA SPORTS Freestyle".



Indica jugadas. Desborda a las defensas dormidas. Consigue los puntos.



Domina tu zona. Evita que entren. Sacrifica tu cuerpo. Haz el bloqueo.















PlayStation.2

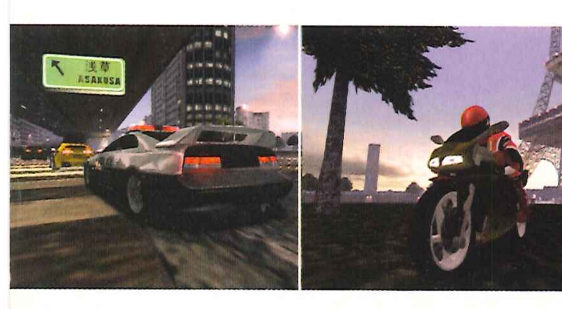
easports.com

ROCKSTAR

Midnight Club 2

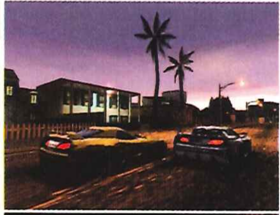
La sorpresa de Rockstar

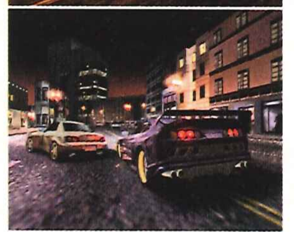
El pasado 24 de octubre tuvo lugar en la capital francesa la presentación de la segunda parte de uno de los primeros títulos de conducción para PS2





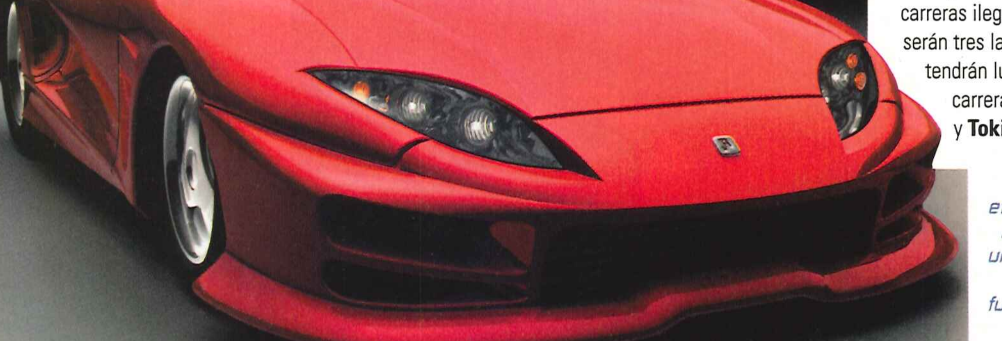
Las motocicletas podrán realizar todo tipo de maniobras arriesgadas.



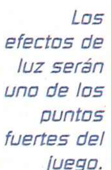


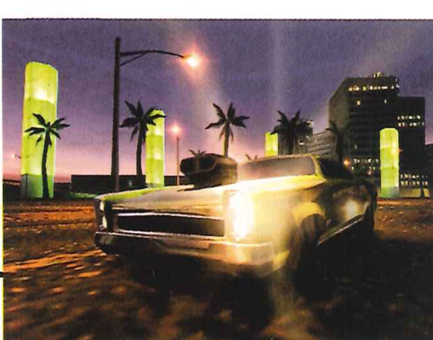
El primer *Midnight Club* representó un hito cuando fue lanzado junto con la 128 *bits* de **Sony**. Se mantuvo en los primeros puestos de ventas en los **Estados Unidos** durante varios meses, hasta convertirse en el juego más vendido de todos los que aparecieron con la consola. Los responsables del proyecto, **Angel Studios**, se han asociado con **Rockstar** para crear la secuela de aquel título. En ***Midnight Club 2***, sin embargo, tan sólo permanece el concepto de juego, ya que el resto de los elementos han sido potenciados hasta límites espectaculares. El juego nos sumerje de lleno en el mundo de las carreras ilegales nocturnas. Esta vez serán tres las ciudades en las que tendrán lugar estas peligrosas carreras: **Los Ángeles**, **París** y **Tokio**. De las amplias autopistas y colinas de la capital californiana pasaremos a los retorcidos recorridos de la ciudad de la luz, que requerirán una conducción mucho más técnica. Como los responsables de **Rockstar** se empeñaban en remarcar, ***MC2*** deja a un lado los recorridos predefinidos. La ciudad está a nuestra completa disposición y podremos optar por cualquier camino para llegar a los diferentes *check points* que componen la carrera. Los enemigos estarán dotados de una inteligencia artificial muy desarrollada y cambiarán también su trayecto según la ocasión. Hasta 28 coches inspirados en vehículos reales se darán cita, por no hablar de la incursión de motocicletas, que ofrecerán un estilo de conducción totalmente diferente, aunque con ambas carrocerías la sensación de velocidad será brutal.

<Midnight Club 2 pondrá a nuestra disposición tres grandes ciudades>



El diseño de los vehículos será espectacular.





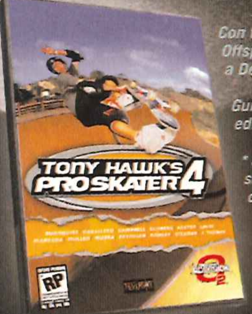
Los efectos de luz serán uno de los puntos fuertes del juego.



¡ATRÉVETE CON EL DESAFÍO DEFINITIVO DE SKATE!

TU CARRERA ESTÁ EN TÚS MANOS...

Tony Hawk's Pro Skater™4 es el desafío definitivo. Los profesionales te retarán a que demuestres lo que sabes en inmensos niveles donde podrás moverte con total libertad, afrontando 190 objetivos de dificultad progresiva sin límite de tiempo. Decide cuándo estás listo para convertirte en profesional y descubre un juego completamente nuevo. Mejora tu habilidad, gánate el respeto de los demás y demuestra que tienes lo que hay que tener para ser todo un profesional...



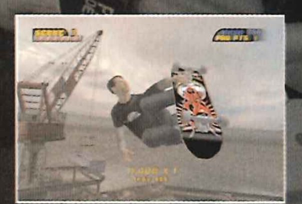
Con temas de N.W.A., Offspring y System of a Down.

Guía Oficial de Estrategia editada por Brady Games.

** Juego online exclusivo en el sistema de entretenimiento doméstico PlayStation® 2.*



Nuevos trucos - engánchate a coches, deslízate sobre objetos móviles y spines.



14 de los mejores profesionales del mundo te desafían a poner a prueba tu habilidad.



*¡Nuevos modos multijugador y online incluyendo Score Challenge y Capture the Flag!**



PlayStation.2

Compatible con la consola de juegos Playstation® y compatible con el sistema de entretenimiento doméstico Playstation® 2.



GAME BOY ADVANCE









DISTRIBUIDO POR:

PROEIN

www.proein.com

Av. de Burgos, 16 D, 3º, 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70

Pantallas del sistema de entretenimiento doméstico PlayStation® 2.

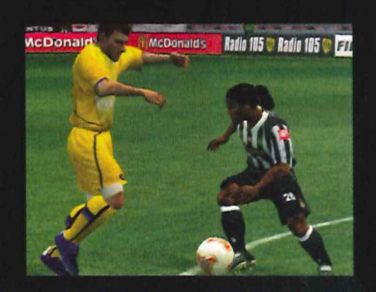


ACTIVISION02.COM



LIBRES DIRECTOS 2003

Una jugada a balón parado no es una jugada perdida. El nuevo sistema dinámico de faltas te dá el control total. Puedes lanzar y superar la barrera, tirar entre tus propios jugadores o pegarle como Roberto Carlos: todo potencia y un efecto "envenenado".



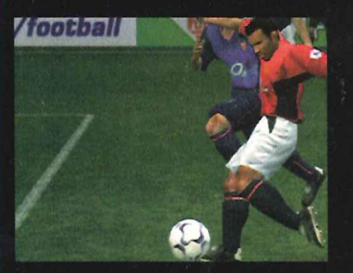
CONTROL "FREESTYLE" 2003

El estilo libre "Freestyle" de EA SPORTS es un modo completamente nuevo de control del balón. El uso del mando analógico derecho te permite movimientos especiales para jugadores especiales. El tipo de movimientos que pone en ridículo a los defensas. El tipo de movimientos que marca las diferencias entre jugadores. Es tu turno Roberto Carlos.



PASES 2003

Nuevo sistema y tácticas de juego en equipo. Romper las defensas contrarias requiere más precisión y rapidez en los pases. Observa a Edgar Davids para más detalles.



FISICA DEL BALÓN 2003

Malos remates de cabeza, disparos a la grada, pases al contrario – todo esto lo vas a hacer si no eres suficientemente hábil. Una nueva física del balón significa que la pelota no hará todo el trabajo por ti. Reaccionará igual que los balones que recupera Davids, los que roba Giggs y los que Roberto Carlos revienta contra las barreras. Todo esto beneficiará a los jugadores mejor preparados.



REGATES 2003

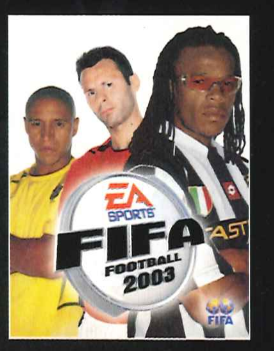
Tu habilidad con el esférico te permitirá llegar a la cima. El balón no está pegado a tu pie, eres tú quien debe pegarse a él, Ryan Giggs lo hace. Y tú, ¿serás capaz?.





PlayStation 2
GAME BOY ADVANCE


PC CD







Somos el deporte

Breves

Virgin Play
El nuevo volante *Williams F1* de **Joytech** se presentó en el museo de la factoría **Williams** en **Inglaterra**. Más información en la sección de periféricos.



Resultados Concursos

RESULTADOS
CONCURSO TUROK EVOLUTION
- JESÚS MONSALVE GONZALO (MADRID)
- MIGUEL MARTORELL MOREI (MALLORCA)
- JORGE RENDA Z. (GUIPÚZCOA)
- SAMUEL S. FRANCÍN (TARRAGONA)
- IVÁN LÓPEZ TORRES (BARCELONA)
- FRANCISCO DÍEZ PÉREZ (SALAMANCA)
- RUBÉN GONZÁLEZ AGÜERA (MÁLAGA)
- JOSÉ M. EGUILAS MARTÍNEZ (NAVARRA)
- ALEJANDRO BERNAL R. (TARRAGONA)
- JOSÉ ANTONIO MUÑOZ F. (GRANADA)
- ANTOLÍN PERIGALI VEGA (LEÓN)
- ESTER CALERO LÓPEZ (BARCELONA)
- MIGUEL ÁNGEL BECERRA PATIÑO (LA CORUÑA)
- JOSE Mª PÉREZ GARCÍA (ALMERÍA)
- JOSÉ MANUEL BOLAÑO BELLAS (LA CORUÑA)
- ANDERSON LIMA MODRO (VALENCIA)
- JOSE Mª LOZANO SÁNCHEZ (MURCIA)
- CARLOS JIMÉNEZ DÍAZ (BARCELONA)
- JAVIER VARELA DOMÍNGUEZ (MADRID)
- ESTEBAN ARRIBA SANZ (MURCIA)

CONCURSO STUNTMAN
- MODESTO SÁNCHEZ ROMERO (MADRID)
- ERNESTO JOSÉ MORALES RIVERO (STA. CRUZ DE TENERIFE)
- ANTONIO GUERRA RIJO (LAS PALMAS DE G. C.)
- IÑIGO LARRINAGA SARRIA (VIZCAYA)
- ADOLFO BUENO SERRANO (BARCELONA)
- SERGIO LORENTE GÓMEZ (BARCELONA)
- LUIS A. BERMEJO PASCUAL (GUIPÚZCOA)
- DANIEL RUIZ PALMA (GUIPÚZCOA)
- ABRAHAM MUÑOZ R. (MURCIA)
- IGNACIO REQUENA MOLINA (SEVILLA)
- JAVIER DOMÍNGUEZ ROJAS (SEVILLA)
- BERNARDO PÉREZ LARA (TARRAGONA)
- DANIEL RAMOS GLEZ. (SALAMANCA)
- FRANCISCO DE LA CALLE DIZ (ORENSE)
- JORGE CAÑIZARES PRIETO (ASTURIAS)
- MIGUEL DÍAZ QUESADA (ALICANTE)
- JAVIER MOLL MAURA (BALEARES)
- ALFREDO GIL PAREDES (BARCELONA)
- MANUEL SÁNCHEZ SANZ (VALENCIA)
- Mª JOSE MARTÍN RAMÍREZ (SEVILLA)

ELECTRONIC ARTS

Autobús FIFA 2003

Prepárate para vivir una experiencia única probando FIFA en tu ciudad

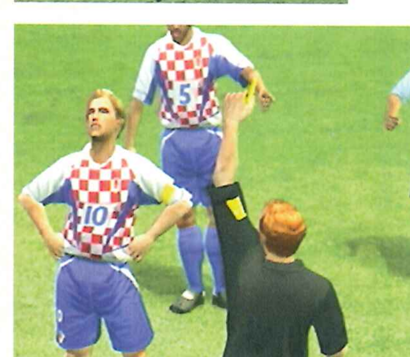


EA ha puesto en marcha el autobús ***FIFA 2003***. Con esta iniciativa pretende recorrer la geografía nacional para que los usuarios conozcan de primera mano las excelencias del último lanzamiento de la serie *FIFA*. Durante su viaje, el vehículo decorado con motivos del juego, parará en las ciudades más importantes a lo largo de dos meses, noviembre y diciembre, ofreciendo las versiones del juego para varias plataformas a todos sus visitantes. La gira comenzó el 5 de noviembre en **Madrid**, pasando por **Zaragoza**, hasta **Cataluña**. El 18 está prevista su llegada a **Castellón** donde iniciará su recorrido por esta Comunidad. Del 19 al 21 en **Valencia**, para seguir posteriormente hasta **Alicante**. En **Andalucía** parará en **Granada** (día 25), **Málaga** (día 26) y **Sevilla** (día 27). Desde aquí seguirá a **Extremadura** y **Portugal** para llegar a **Galicia** el 2 de diciembre. El 8 de este mes irá a **Asturias**, el 15 al **País Vasco** (Bilbao y Vitoria). Y después de **Burgos** y **Valladolid** acabará en **Madrid** del 20 de diciembre al 5 de enero, los tres últimos días en el estadio Bernabéu.

Ahora podrás conocer todas las novedades del último FIFA en su autobús.







SONY C.E.

PS2 On-line

Sony desvela sus planes de juego en red de banda ancha para Europa



La compañía anunció el lanzamiento del juego en red en el mercado europeo para la primavera de 2003. Primero en **Reino Unido** para posteriormente ir implantándose en **Alemania**, **Francia**, **España** y **Portugal**. Para la ocasión, **Sony C.E.** prepara un *pack* especial de juego en red en Banda Ancha que incluye un adaptador de red *Ethernet*, un juego *On-line* y un disco de inicio con *demos* de los próximos títulos en red disponibles: *SOCOM*, *Hardware*, *Destruction Derby 4*, etc. Así como una plataforma para navegar sin restricciones por la Red.

SONY C.E.

En Navidad

Tres nuevos packs de consolas y juego para estas navidades

Sony Computer aprovecha la cercanía de las fiestas navideñas para anunciar el lanzamiento de tres *packs* irresistibles. El primero incluye el gran proyecto de **Sony**, *The Getaway* y la consola, el segundo cambia el juego por *WRC II Extreme*. El último *pack*, basado en *Spider-Man*, tiene el mando de DVD a distancia, la película del superhéroe en DVD y la consola **PlayStation 2**. Ahora sólo hay que decidirse por uno de ellos para disfrutar a tope con la mejor consola del mercado.



The Getaway es uno de los títulos más prometedores de Sony.


Disney SQUARESOFT
KINGDOM HEARTS
Sólo tú
puedes llenar de Luz
la Oscuridad.
Una sombra diabólica amenaza el universo. Tú eres Sora, y tendrás que empuñar
la llave espada, que te dará todo el poder para derrotar al mal de los Sincorazón.
Con más de cien personajes de Disney y la aparición de los protagonistas de Final Fantasy,
KINGDOM HEARTS reúne a dos de los nombres más grandes en el mundo de los videojuegos,
en la mayor aventura épica de la historia. La llave es el Coraje.
Atacar
Magia
Objeto
www.kingdom-hearts.com
PlayStation 2
PODER VALOR FANTASIA EL OTRO LADO
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 2002 Disney. Tarzan™ Owned by Edgar Rice Burroughs, Inc and used by Permission Copyright © Edgar Rice Burroughs, Inc and Disney Enterprises, Inc. All Rights Reserved. © Touchstone Pictures. Characters from FINAL FANTASY video game series © 1990, 1997, 1999, 2001, 2002 SQUARE CO., LTD. All rights reserved. Developed by SQUARESOFT

PERIFÉRICOS

COMPLEMENTOS Y ACCESORIOS PARA TU CONSOLA

por << Roberto Serrano >>

Este mes os ofrecemos la excelente línea de periféricos de Joytech, que será distribuida por Virgin Interactive en nuestro país



Advanced Analog Controller



- Fabricante: Joytech
- Distribuidor: Virgin Interactive
- Precio recomendado: 19,95 Euros
- Puntuación: 05/10
- www.joytech.net

El aspecto un tanto frágil del mando analógico de segunda generación de **Joytech** se compensa ligeramente con las dos bandas de goma azul en la parte posterior para lograr una mejor sujeción. Sin embargo, el grupo de cuatro botones no hace gala de una gran sensibilidad. En cuanto a los *sticks* analógicos, no alcanzan la suavidad del mando oficial, pero teniendo en cuenta el precio, es una opción interesante.

Pantalla 5.6" TFT



- Fabricante: Joytech
- Distribuidor: Virgin Interactive
- Precio recomendado: 199,95 Euros
- Puntuación: 09/10
- www.joytech.net

La pantalla TFT puede ser uno de los periféricos estrella de **Joytech** para **PS2**, que aparecerá el próximo de enero en nuestro país, gracias a sus excelentes prestaciones. Además de ofrecer una resolución increíble, sus altavoces estéreo de 10 Vatios pueden reproducir sonido *Surround* SRS 3D. En la carcasa dispone de entradas S-Vídeo y AV, y auriculares. También permite elegir los formatos estándar, cine y 4:3.

Williams F1 Racing Wheel



- Fabricante: Joytech
- Distribuidor: Virgin Interactive
- Precio recomendado: 69,95 Euros
- Puntuación: 08/10
- www.joytech.net

El volante **Williams** traslada a los juegos de coches a una nueva dimensión. Además de contar con la licencia Oficial del fabricante, ya que está inspirado en el volante del bólido *Williams F1 BMW FW23*, destaca por su aspecto robusto, incluidos los pedales y la palanca de cambios. Para una mayor comodidad cuenta con un soporte para las piernas, y como «curiosidad» posee también un reloj alarma digital.

Harder Drive



- Fabricante: Joytech
- Distribuidor: Virgin Interactive
- Precio recomendado: 39,95 Euros
- Puntuación: 07/10
- www.joytech.net

Su aspecto no es tan atractivo como su contenido. Con este Disco Duro será posible transferir las partidas grabadas en una *Memory Card* para almacenarlas en un **PC**, o viceversa. Además de suponer un ahorro, también permite bajarse partidas y trucos de **Internet**.

16 MB Memory Station



- Fabricante: Joytech
- Distribuidor: Virgin Interactive
- Precio recomendado: 35,95 Euros
- Puntuación: 08/10
- www.joytech.net

Dada la capacidad de las tarjetas de memoria oficiales de **Sony**, más de un usuario verá con buenos ojos la aparición de este dispositivo que permite triplicar sus MB. Basta conectar una tarjeta de 8 MB y almacenar sus datos (hasta 16 MB) en la *Memory Station*.

DVD/CD Remote Controller

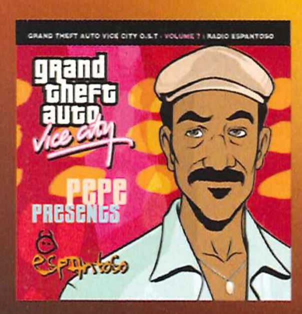


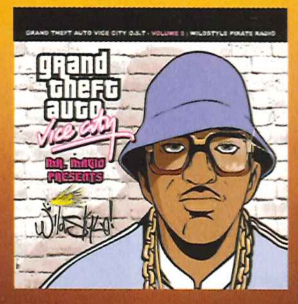
- Fabricante: Joytech
- Distribuidor: Virgin Interactive
- Precio recomendado: 17,95 Euros
- Puntuación: 06/10
- www.joytech.net

No hay duda de que el mando para DVD de **Sony** es el mejor de todos, pero si os gustan las miniaturas, el control remoto de **Joytech** se lleva la palma. Aunque dado su tamaño incluye pocas funciones, eso sí, las básicas para manejar la reproducción de un DVD o CD con fluidez.

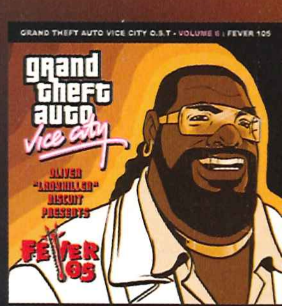
Grand Theft Auto Vice City

LOS DISCOS

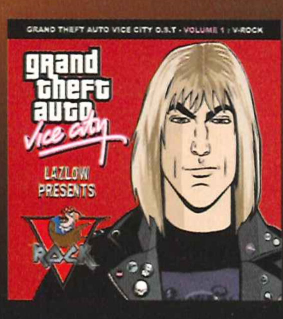










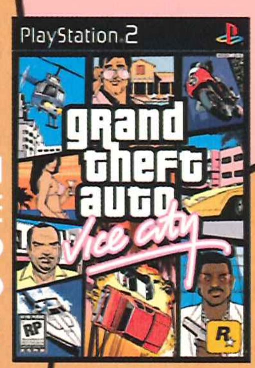







Sony Music Media





PlayStation 2

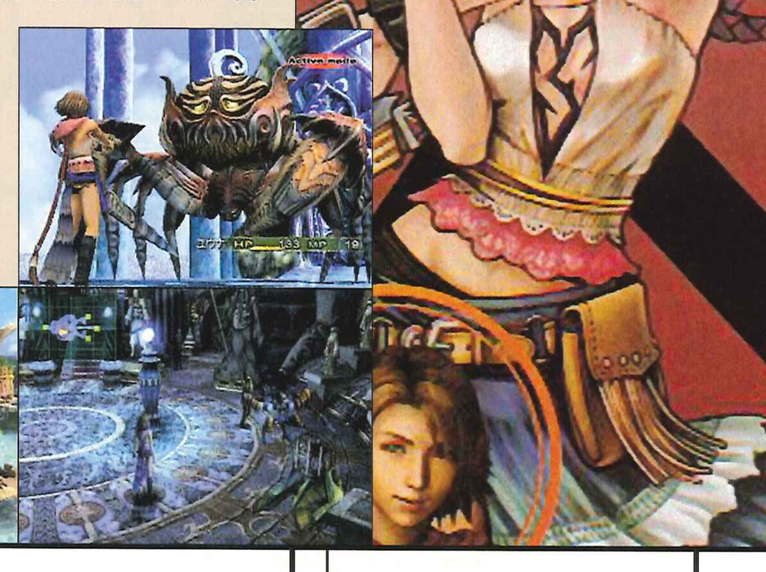
por << Dani3po >>

INTERNACIONAL

Final Fantasy X-2

Por primera vez Square crea una secuela de su saga más famosa

Tras multitud de rumores sobre un *spin-off* de *Final Fantasy X*, **Square** ha anunciado que en marzo del próximo año verá la luz en **Japón** un nuevo juego protagonizado por **Yuna**, la invocadora de *FFX*. La historia se desarrolla años depués de lo relatado en la odisea de **Tidus**, cuando la paz se ha reestablecido y las máquinas vuelven a poblar la **Tierra**. A **Yuna** la acompañará su fiel amiga **Riku**. La tercera protagonista aún es un misterio. Se han eliminado algunos sistemas de juego del anterior título, como el tablero de esferas, y se ha incluido una nueva mecánica de batallas más activa y dinámica. Además, ahora **Yuna** podrá saltar e interactuar con el escenario, como si de un *Action RPG* se tratara. El nuevo *look* de la protagonista, mucho más agresivo, se debe a una necesidad de pasar inadvertida a causa de su fama.



Al perder los Eones, Yuna utilizará dos pistolas para defenderse. Algunos lugares aparecerán muy cambiados con respecto a FFX.

Chaos Legion



Denominado por la propia **Capcom** como una «Fantasy Opera», ***Chaos Legion*** está llamado a convertirse en uno de los lanzamientos más importantes de la compañía nipona en los próximos meses. En este *Action RPG* no controlas a un personaje individual, sino a grupos de tropas. Además, podrás invocar a unas criaturas llamadas «Legions» para que te ayuden en las batallas. El juego aparecerá en **Japón** la próxima primavera, y por las pantallas que han trascendido parece que será toda una maravilla a nivel visual.

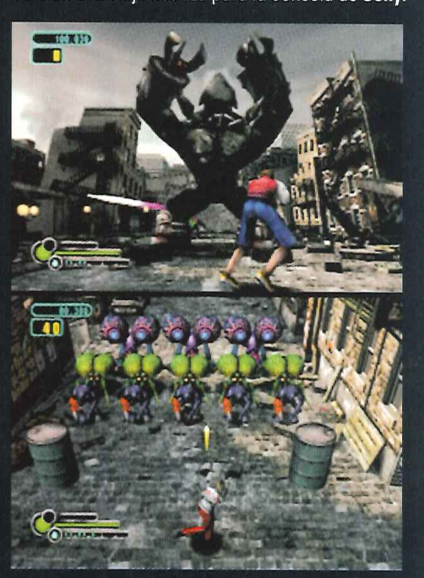
Network Biohazard



La próxima entrega de la saga *Resident Evil* para **Playstation 2** se jugará en la red y soportará tanto conexión vía módem como banda ancha. Se tratará de la aventura de ocho personajes que intentan escapar de *Raccoon City*, desde un policía a una periodista o una camarera, pasando por un agente de **Umbrella**. Podrán participar hasta cuatro jugadores simultáneamente.

Un shooter espacial

El próximo 18 de diciembre, **Taito** pondrá a la venta en **Japón** ***Space Raider***, un juego de disparos que se desarrolla en el espacio exterior, donde tandrás que hacer frente a la amenaza de las criaturas más peligrosas. Hay tres personajes para elegir, cada uno dotado de sus propias características y habilidades singulares: **Justin**, **Ashley** y **Naji**. El modo principal del juego será para un sólo jugador, sin embargo en el modo *Survival* podrán participar dos simultáneamente. Diversión a la vieja usanza para la consola de **Sony**.

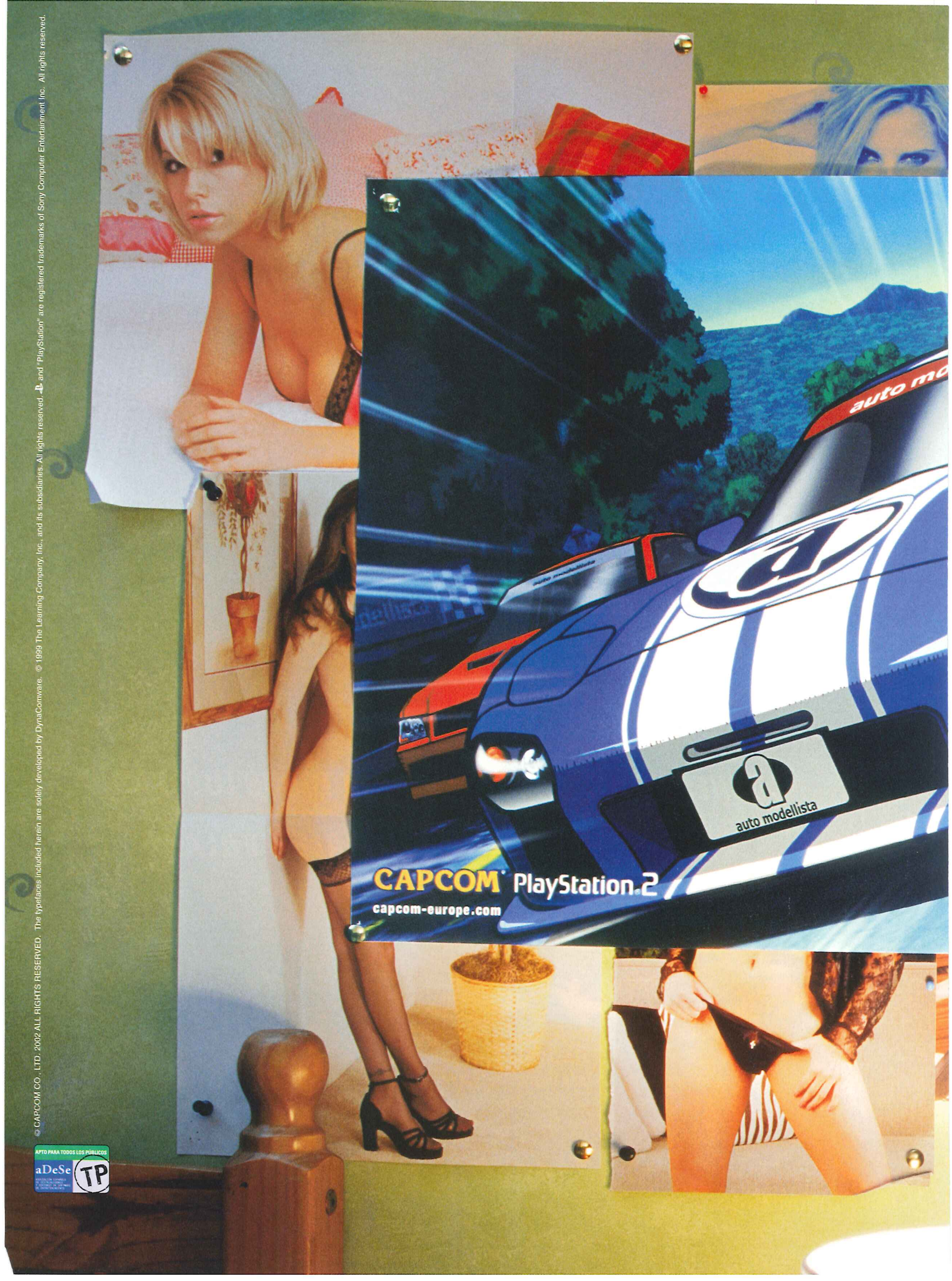


Continúa la fiebre Dragon Ball

Dragon Ball Z: Legendary Super Warriors (*Dragon Ball Z: Budokai* en **Japón**) será el primer título que aparecerá en **PlayStation 2** fruto de la compra de la licencia de tan famosa serie por parte de **Infogrames**. Como no podía ser de otra forma, se tratará de un juego de lucha uno contra uno en el que aparecerán hasta 21 personajes extraídos de la segunda etapa de la serie, desde el inefable **Goku** y toda su caterva hasta los androides de la serie C, pasando por **Cell** o **Radix**. Su lanzamiento está previsto para finales de año en **Europa**.







auto modellista
auto modellista
CAPCOM PlayStation 2
capcom-europe.com
APTO PARA TODOS LOS PÚBLICOS
aDeSe
TP



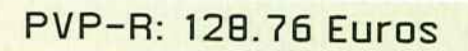
ista
auto modellista
Auto Modellista. Realmente espectacular.

por << Manuel Arenas >>

Altavoces

Creative Inspire 6.1 6700

Unos altavoces todo terreno, capaces de satisfacer tanto a los amantes de los juegos como a los aficionados al cine en casa avalados por la experiencia de CREATIVE LABS



http://es.europe.creative.com

Hablar de **Creative Labs** es sinónimo de entretenimiento, alta tecnología, innovación y productos de calidad. Y los altavoces **Creative Inspire 6.1 6700** son una buena muestra del interés de **Creative** por mantener su imagen de marca. Unos altavoces 6.1 que cuentan con un *subwoofer* y seis satélites. La novedad radica en la presencia de un satélite frontal central con una potencia de 20 Vatios RMS, que permite añadir más realismo a la hora de reproducir películas al mejorar la claridad y calidad de los diálogos y las voces. El *subwoofer*, de 22 Vatios y construido en madera, permite reproducir con gran contundencia los bajos mientras que los cinco satélites restantes, con 8 Vatios cada uno, se encargan de posicionar correctamente todas las fuentes de audio y generar multitud de efectos especiales. La instalación de este extenso catálogo de satélites junto con el *subwoofer* requiere un poco de habilidad por parte de los usuarios y, sobre todo, de un salón capaz de alojar a los **Inspire 6.1 6700**, aunque su máximo potencial se alcanzará en combinación con una tarjeta de sonido compatible con el formato 6.1, los que dispongan de sistemas 5.1 también podrán aprovechar las posibilidades de los siete altavoces, lo cual confirma el carácter todo terreno de este sistema de altavoces capaz de integrarse tanto en una configuración del tipo «cine en casa» como en equipos con tarjetas de audio de calidad, sin olvidarse de las consolas, donde los efectos de audio juegan un papel cada vez más importante. De hecho, uno de sus puntos fuertes es la posibilidad de reproducir el nuevo formato de audio *Dolby Surround EX*. En cuanto al diseño de los **Inspire 6700**, cabe destacar su elegancia y capacidad para integrarse en cualquier espacio. El mando a distancia está conectado a los altavoces mediante un cable que además cuenta con una toma para auriculares. De este modo, si se desea estar viendo películas o jugando hasta altas horas de la noche, será muy sencillo pasar de la potencia de los altavoces a la privacidad de los auriculares. Un producto de calidad, avalado por una gran marca y que está a la última en cuanto a la reproducción del audio se refiere.

Características Técnicas

Sistema de altavoces: 6.1
Potencia de cada satélite: 8 Vatios RMS
Potencia del satélite central: 20 Vatios RMS
Potencia del subwoofer: 22 Vatios RMS
Compatibilidad: Dolby Digital Sorround EX, CMSS (Creative Multi Speaker System)
Relación Señal/Ruido: 75 dB
Respuesta en frecuencia: 40 Hz – 20 KHz
Peso total: 7,5 Kg
Mando a distancia: sí, mediante cable con toma de auriculares, control de volumen, graves y encendido

REPRODUCTOR ÓPTICO PORTAIL WAITEC VISION



La tendencia hacia la miniaturización es un hecho corroborado día a día con ejemplos palpables de sus virtudes y beneficios. El reproductor óptico *Vision* de **Waitec** es uno de ellos y con unas dimensiones de apenas 14 x 16 x 5 cm. permite reproducir tanto el formato DVD con salida para TV y salida óptica de audio compatible con las normas *Dolby* AC3 y DTS, como leer todo tipo de discos de datos para ordenador gracias a la conectividad USB 2.0. Sin olvidar los CD de audio o los formatos VCD y SVCD, o incluso el MP3. En sus compactas dimensiones, este reproductor óptico es capaz de integrar incluso un euroconector. Todo un ejemplo de dispositivo convergente.

http://www.waitec.es

PVP-R: 199 Euros

REPRODUCTOR MP3 MPIO DMK

Poder irse con la música a otra parte, está dejando de lado su carácter peyorativo para pasar a ser un privilegio gracias a las nuevas generaciones de reproductores de música ultra portátiles. El **MPIO DMK**, con sus 128 MB de memoria, no permite ampliar esta capacidad, pero a cambio hace posible escuchar todas las canciones almacenadas en prácticamente cualquier escenario. Sobre todo, será un excelente compañero para actividades deportivas y, de hecho, junto con el reproductor se incluyen varias soluciones para acoplarlo al cuerpo. Además, su reducido tamaño no impide, por ejemplo, contar con un ecualizador o un mini *display*. La autonomía, de unas 10 horas con una sola batería AAA es excelente. Incluso si ya se dispone de un reproductor MP3, el **MPIO** puede ser un complemento ideal para cualquier solución de audio portátil.

http://www.ibertronica.es

PVP-R: 245.98 Euros

¿QUIERES VER MÁS?





www.bmxxxx.com

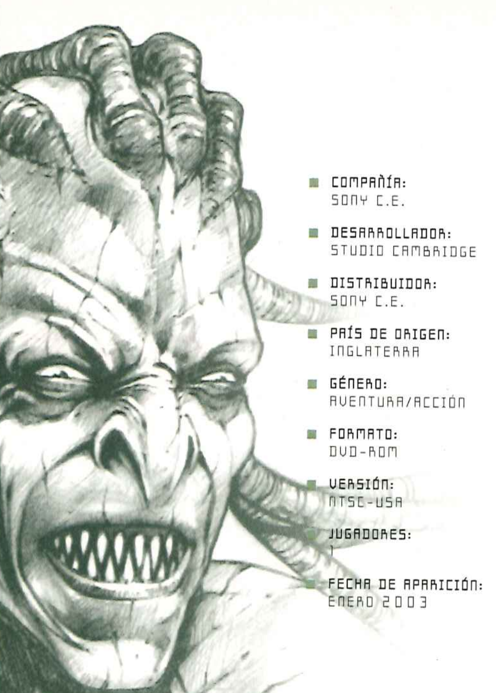
lanzamiento: 12 DIC.'02





PlayStation®2





- COMPAÑÍA: SONY C.E.
- DESARROLLADOR: STUDIO CAMBRIDGE
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: INGLATERRA
- GÉNERO: AVENTURA/ACCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: NTSC-USA
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: ENERO 2003

por << Dani3po >>



Hace algunos meses, cuando visitamos las oficinas centrales de **Studio Cambridge** en esta universitaria ciudad, nos quedamos realmente impresionados por lo que prometía ser una de las aventuras más impactantes del catálogo navideño de **PlayStation 2**. Desgraciadamente el lanzamiento del juego se ha retrasado hasta el año próximo, pero algo me dice que la espera merecerá la pena. Los desarrolladores, ganadores de un premio Bafta (algo así como los Oscar pero en **Inglaterra**) por *C-12*: *Final Resistance*, también fueron los responsables de la genial saga *Medievil* para **PSone**, por lo que queda clara su experiencia en la programación para las consolas de **Sony**. ***Primal*** es su primer proyecto para **PS2**, y les ha llevado casi tres años completarlo. El nombre del juego hace referencia a un mundo extraño y desconocido para los mortales que se encuentra a medio camino entre nuestro universo y el Más Allá. En él, la lucha entre el bien y el mal es eterna, y se desarrolla mediante fluctuaciones de poder entre un bando y el otro, aunque siempre manteniendo el equilibrio que permite a ***Primal*** seguir existiendo. Nuestra protagonista, **Jennifer Tate**, se ve transportada a este mundo después de una noche en la que se precipitan los aconteci-

PRIMAL

El proyecto más ambicioso de Sony C.E. por fin está a punto de ver la luz del sol







<La colaboración entre ambos personajes será vital a la hora de avanzar>

mientos. Su amigo **Lewis** también desaparece y ella acaba en la cama de un hospital luchando entre la vida y la muerte mientras su «otro yo» se traslada a Primal. Nada más llegar conocerá a **Scree**, una gárgola noble y leal que sirve a **Arella**, diosa del Orden. Su némesis, **Abaddon,** dios del Caos, ha roto las reglas del juego y está provocando que las fuerzas del mal hagan peligrar el equilibrio en Primal. En medio de todo este lío **Jennifer** descubrirá que hay algo en su interior que le liga a este mundo. Tras deambular un rato, podrá obtener el poder de convertirse en cualquiera de las especies demoníacas que habitan allí. Empezando por los *Ferai*, luchadores que habitan la región de Solum y alineados con el poder de la tierra. Al transformarse, **Jen** adquirirá las habilidades propias de cada especie, además de sus formas de ataque. Cuando no cuente con la suficiente energía para realizar estas mutaciones, contará con un puñal para defenderse. El sistema de combate, eje principal del juego, se ha desarrollado como si de un juego de lucha se tratase. **Jen** cuenta con un amplio abanico de golpes (incluyendo movimientos finales de lo más espectacular y sangriento). En fases más avanzadas del juego, cuando viaje a otros territorios, la protagonista ⇒



Nuestro inseparable compañero de aventuras

Nada menos que una gárgola nos acompañará en todo momento, pudiendo controlarle cuando queramos. Entre sus habilidades destacan la posibilidad de transformarse en piedra, poseer otras estatuas, trepar por las paredes y almacenar energía para que **Jennifer** pueda mutarse en demonio.











→ podrá hacer uso de unos extraños látigos adheridos a sus brazos e incluso librar batallas submarinas. Otro aspecto importante del juego es la cooperación entre ambos personajes. A menudo tandrán que separarse para llevar a cabo misiones que requerirán sus habilidades específicas. Por ejemplo, para superar un abismo, **Scree** podrá trepar por las paredes, mientras que **Jen** deberá deslizarse por una estrecha cornisa. A pesar de lo que pueda parecer, los elementos de plataformas están totalmente eliminados del juego. Es más, **Jen** será incapaz de saltar por sí misma. Sólo lo hará cuando la situación lo requiera, de una forma automática. El apartado técnico del juego ha sido cuidado hasta niveles pocas veces vistos en **PS2**. Para empezar, se han eliminado las pantallas de carga del juego. El motor gráfico gestiona grandes entornos abiertos e interiores llenos de elementos en pantalla (nieve, fuego, varios enemigos además de los dos protagonistas). Todo ello con una suavidad total. El diseño de los escenarios presenta un estilo entre lo medieval y lo fantástico, con gigantescas construcciones de piedra, grandes villas y opulentos palacios. Por lo visto en esta versión de *preview*, no hay nada (aparte de defectos propios de un estado de desarrollo incompleto) que pueda separar a ***Primal*** de un éxito seguro.

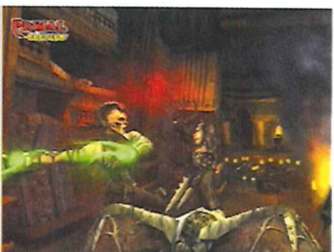
▲ **ON**
La ambientación, oscura y llena de misterio, el sistema de combate, el desarrollo de los mundos... Todo en Primal está cuidado al detalle.

▼ **OFF**
Tan sólo algunos problemas de detección, que seguramente se solventarán en la versión final del juego.

Durante toda la aventura, la Jen que se encuentra en nuestro universo permanecerá postrada en la cama de un hospital, en estado de coma profundo.







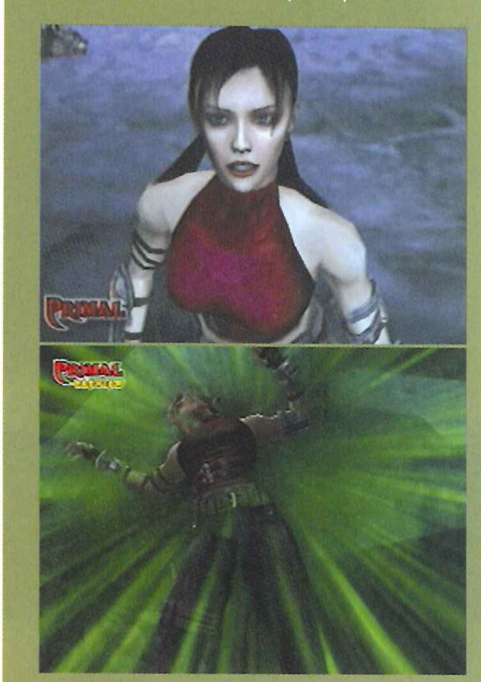


La arquitectura de los escenarios derrochará belleza y solidez.

Jennifer Tate

Algo más que belleza en la protagonista del juego

Una estudiante universitaria de nuestros días que se ve inmersa en el violento mundo de ***Primal***. Inteligente, resolutiva y con un ácido sentido del humor, pronto se dará cuenta de que el universo al que ha sido transportada no es tan extraño para ella como pensaba en un principio.





Por fin un juego que satisface a todos
Imagina un juego que lo tiene todo... Explora, dispara, conduce y vuela a través de mundos alienígenas para derrotar al mal y encontrar la libertad.
Haven: Call of the King: posiblemente la mejor aventura que vivirás en tu habitación este año.
PlayStation 2
HAVEN
CALL OF THE KING
MIDWAY
PlayStation 2
MIDWAY
www.Virgin.es
Paseo de la Castellana, 9-11 ¬ 28046 Madrid ¬ Telf. 91 789 35 50 ¬ Fax: 91 789 35 60
Virgin INTERACTIVE
aven: Call of the King (c) 2002 Midway Home Entertainment Inc. Todos los derechos reservados. MIDWAY y el logo de Midway son marcas registradas de Midway Amusement Games, LLC. Utilizado con permiso.
aven: Call of the King es una mraca registrada de Midway Home Entertainment Inc. Desarrollado por Traveller's Tales, Ltd. Distribuido bajo licencia por Midway Games Ltd.
layStation" y el logo de la familia "PS" son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc.



SLY COOPER

Espía como puedas y roba a quien quieras para recuperar el libro sagrado del buen ladrón. Un plataformas muy diferente por su estética y desarrollo

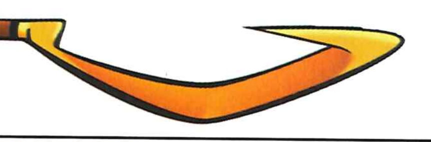


- COMPAÑÍA: SONY C.E.
- DESARROLLADOR: SUCKER PUNCH
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: PLATAFORMAS
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: NTSC-USA
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: 22 ENERO 2003

por << Anna >>



Las previsiones se van cumpliendo... Ya os adelantamos en el reportaje sobre «Los Mejores Plataformas» en el número del pasado mes de agosto, que este género está innovando y revolucionando el concepto de los plataformas. Y en este caso, aunque **Sucker Punch** no ha aportado nada nuevo a la jugabilidad, hallaremos en ***Sly Cooper*** un inmenso despliegue de detalles gráficos hasta ahora muy poco vistos en el catálogo de **PS2**. Uno de los aspectos más destacables es la utilización de la técnica *Artistoon* (empleada en juegos como *Auto Modellista*), la cual otorga a los personajes y escenarios un aspecto entre la realidad y el *cartoon*. Digamos que es una evolución del *cell-shading* bastante acertada. Además, el motor gráfico se mueve a gran velocidad sin necesidad de que la imagen sufra ralentizaciones y la cámara se mueva de manera incoherente. Y parece que la obra del genial **Hideo Kojima** ha tenido la culpa de algunos detalles como la iluminación de las torres de vigilancia y sus inquisidores faros, los extensos diálogos con el cuartel general o la gran versatilidad de movimientos de **Sly** (como esconderse tras las paredes). Sin duda, una buena parodia al mejor simulador de espionaje, *Metal Gear Solid*. Quizá necesite ser pulido en algunos aspectos como la dificultad, pero lo visto hasta ahora es brillante.



▲ ON
Un acabado gráfico excelente gracias al uso de la técnica «Artistoon». Y una cautivadora jugabilidad gracias a las influencias de Metal Gear Solid.

▼ OFF
Han incluido más checkpoint que en la demo que vimos en agosto, haciendo que la dificultad esté más ajustada, pero la energía de Sly es muy limitada.

Los usureros del Raccoonus

En cada fase te espera uno de ellos

Sly debe hacer frente a todos aquellos que un día irrumpieron en su casa para robarle el «Thievius Raccoonus». Un libro en el cual todos sus antepasados escribieron los mayores secretos sobre el arte del robo.



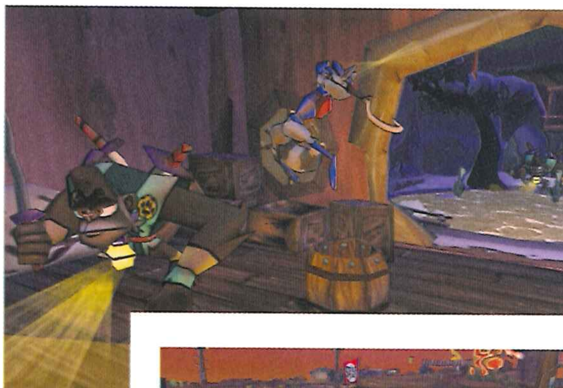




< Sucker Punch ha dotado al juego de estrategia, «camuflaje» y un estilo cartoon muy remarcado >







Como buen ladrón que es, Sly debe descifrar el código de la caja fuerte reuniendo 30 botellas. Así es como adquirirá nuevas habilidades.



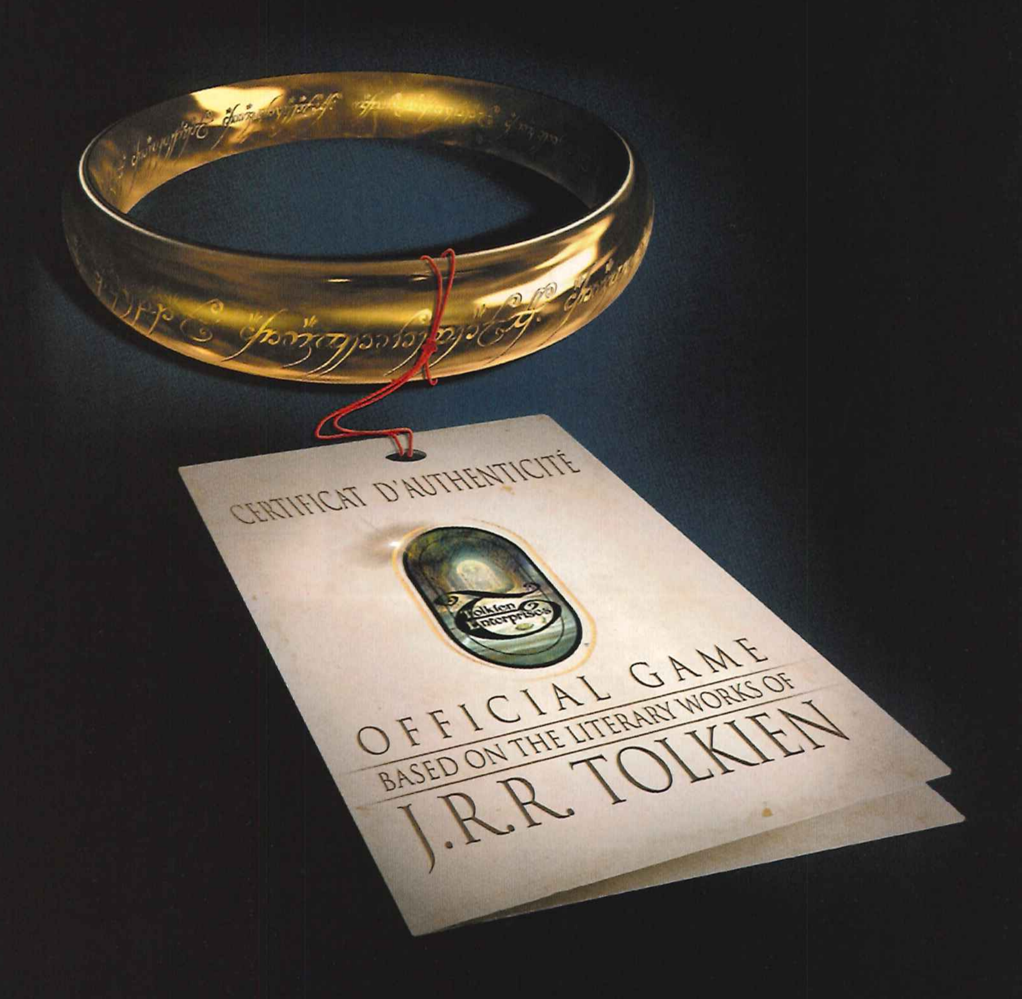






EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

LA COMUNIDAD DEL ANILLO



Envía un mensaje **SMS** al **7775** con la palabra **ANILLO,** o llama al **906 887 492** y gana una consola de juegos **XBOX.**

Sorteo ante notario. Precio máximo de la llamada 0,91 € minuto +IVA y precio del SMS 0,90 +IVA. Tus datos serán registrados por ATS para futuras promociones. Para acceso. oposición, rectificación o cancelación, llama al 902 11 58 21.

TOTALMENTE en CASTELLANO











PlayStation 2



GAME BOY ADVANCE







WWW.LOTR.COM

VIVENDI UNIVERSAL GAMES - Ntra. Sra. de Valverde, 23 - 28034 Madrid, España - Tel: 91 735 55 02 - Fax: 91 735 27 30 - www.vup-interactive.es

PRE TEST

- COMPAÑÍA: ACCLAIM
- DESARROLLADOR: Z-AXIS
- DISTRIBUIDOR: ACCLAIM
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: NTSC-USA
- JUGADORES: 1-2
- FECHA DE APARICIÓN: DICIEMBRE 2002

por << Doc >>

BMX XXX

Acclaim presenta el título deportivo más irreverente y descarado de la historia



Los creadores de la saga *Dave Mirra*, **Z-Axis**, presentan el título deportivo que, junto a juegos como *The Getaway* o *GTA Vice City*, traerá de nuevo la polémica al mundo lúdico estas navidades. ***BMX XXX*** plantea un desarrollo similar al de los títulos protagonizados por *Dave Mirra*, aunque enfoca el deporte del BMX desde una perspectiva de lo más cómica y adulta y presenta un potente motor gráfico, muy evolucionado con respecto a *Dave Mirra BMX 2*. Las desternillantes misiones del juego nos obligarán a realizar acciones como agitar con nuestra bicicleta un WC portátil para ayudar a «descargar» a la persona que está dentro, «grindar» el escote de una inmensa muñeca hinchable para desinflarla, e incluso pedir prestada al chulo del barrio su perrita cursi, para llevarla al parque y así evitar que un inmenso perro deje de defecar (invitándole a realizar otro tipo de acciones más «divertidas»). En cada uno de los escenarios del juego podremos encontrar un local de *striptease*, al que podremos acceder si encontramos las monedas repartidas por todo el nivel, y en el que asistiremos a diversos espectáculos para adultos en forma de secuencias de vídeo real en formato *MPEG-2*. La polémica está servida y, antes incluso de su aparición en **USA**, **SCEA** se ha apresurado a censurar ciertas escenas del juego (*top-less*) que, según **Acclaim**, llegarán a nuestro país sin ningún tipo de censura.



ON
Su desarrollo, orientado para un público adulto, promete horas de diversión y muchas risas. La idea de los vídeos es, cuando menos, vistosa.

OFF
Al principio, la enrevesada arquitectura de los escenarios y la complejidad de las misiones a realizar nos sacará de quicio.

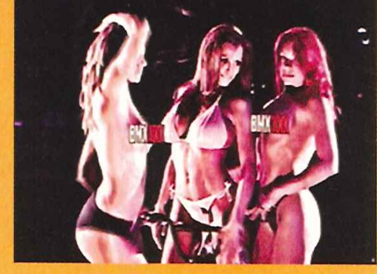
Como se ve arriba a la derecha, Acclaim ha incluido completísimos editores de personajes y de escenarios.

Vídeos de primera

El dinero recogido nos dará acceso a salas de striptease.

Cada escenario posee dos o tres secuencias en las que veremos como se contonean (y se desnudan) bellas mujeres al ritmo de la música. La censura de la imagen de abajo desaparecerá en la versión PAL.






LUCAS Arts
¿QUÉ VEN LOS FUGITIVOS MÁS PELIGROSOS DE LA GALAXIA EN SUS PESADILLAS?
TOTALMENTE EN CASTELLANO
Eres Jango Fett, el cazarrecompensas más despiadado que jamás haya existido en la galaxia. Reprodujeron en ti el código genético del ejército clon por varias razones: eres rápido, letal y todo aquel que se ha enfrentado a ti ha sido herido de muerte. Vuela, lucha y avanza a través de 18 niveles por seis increíbles mundos que forman parte del lado oscuro y sórdido del universo Star Wars. Y, de paso, enseña a los más buscados de la galaxia que no hay ningún lugar donde esconderse.
STAR WARS
BOUNTY HUNTER
WWW.STARWARSBOUNTYHUNTER.COM
WWW.ESPANA.EA.COM
aDeSe +13
NINTENDO GAMECUBE
PlayStation 2
Página Web Oficial de Star Wars
www.starwars.com

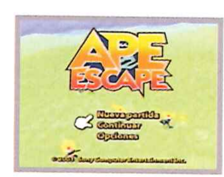


- COMPAÑÍA: SONY C.E.
- DESARROLLADOR: SONY C.E.I.
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: PLATAFORMAS/ACCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1-2
- FECHA DE APARICIÓN: FEBRERO 2003

por << R. Dreamer >>

APE ESCAPE 2

Si quieres evitar que la tierra acabe convirtiéndose en el Planeta de los Simios, atrévete con la última apuesta de Sony



Ape Escape fue todo un hito en **PSone**. Ahora **Sony** prepara el lanzamiento de la segunda entrega para **PlayStation 2** con el que intentará alcanzar el mismo éxito. Y maneras no le faltan, como ocurría con el original, ***Ape Escape 2*** apuesta por la diversión, manteniendo la misma mecánica que tanto nos sorprendió en **PSone**. Al principio puede costar acostumbrarse a utilizar el *stick* analógico derecho para manejar las armas, sobre todo la red para atrapar monos, pero una vez familiarizados con el control, el juego gana muchos enteros. Pero todo no podía ser igual, así que sus creadores además de introducir a un nuevo héroe, **Hikaru**, le han provisto con nuevas armas, vehículos y hasta una máquina que le permitirá obtener ciertos objetos a cambio de dinero. Entre los vehículos, junto al tanque y la barca que aparecía en el primer título, **Hikaru** tendrá la oportunidad de conducir un minisubmarino, una moto de nieve e incluso un robot. La oferta no se reduce a la aventura, ya que ***Ape Escape 2*** tiene también minijuegos para aumentar aún más las horas de entretenimiento, como uno de fútbol y uno de baile. Y por si ésto fuera poco, el jugador será recompensado si vuelve a completar la aventura con un arma secreta y un personaje oculto. Pero los «padres» de ***Ape Escape 2*** no se han limitado a crear un sistema de juego de esos que enganchan, el apartado gráfico nos presenta 20 escenarios gigantescos plenos de colorido y con un estilo que ya es característico de esta saga, y 8 épicos enfrentamientos con los jefes finales. Desde luego, la apuesta de **Sony** resulta muy atractiva, y encima posee un modo para dos jugadores atrapando monos a diestro y siniestro.

▲ ON
Merecen destacarse la divertida mecánica de juego y el colorista entorno gráfico de los escenarios. Y encima está doblado y traducido al castellano.

▼ OFF
Poco se le puede reprochar a este título, aunque a algunos les parezca que su aspecto infantil le pueda restar interés al público adulto.







<A pesar de su aspecto infantil, Ape Escape 2 promete diversión para todas las edades>









A la caza

Hikaru tendrá que capturar a los monos
Tras cometer un terrible error, el protagonista se embarcará en una frenética caza de simios. Una red, una porra aturdidora y 3 armas nuevas le servirán para llevar a cabo su misión.







- COMPAÑÍA: TDK MEDIACTIVE
- DESARROLLADOR: VICIOUS CYCLE
- DISTRIBUIDOR: TDK
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: SHOOT'EM-UP
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: NTSC-USA
- JUGADORES: 1-2
- FECHA DE APARICIÓN: DICIEMBRE 2002

ROBOTECH BATTLECRY

Libera a la humanidad de la tirania de los Zentraedi con ayuda de los poderosos mechas Valkyrie

por << Nemesis >>



Han transcurrido más de diez años desde que Tele 5 emitiera esta mítica serie de animación (que en realidad era un pastiche *Made In USA* compuesto de tres series: *SDF Macross, SDF Cavalry Southern Cross* y *Genesis Climber Mospeada*), pero su recuerdo sigue presente no sólo en nuestro país, sino en **EE.UU.**, donde *Robotech* es una religión. Durante este tiempo, a uno y otro lado del atlántico, hemos tenido que conformarnos con los mediocres juegos de **Macross** comercialiados por **Bandai** en **Japón**, pero **TDK Mediactive** supo ver el potencial y el impacto que aún conserva la franquicia **Robotech**. Se hizo con ella y, sin temer caer en el chovinismo occidental, debemos reconocer que el resultado es muy superior a todo lo que ha hecho **Bandai** en el pasado. El *cell-shading* (el contorno negro a lo dibujo animado, utilizado entre otros por *Automodellista* o los *Jet Set Radio*) acerca los gráficos de ***Robotech Battlecry*** a la serie original. Las fuerzas invasoras *Zentraedi* y los versátiles *Valkyrie* (más conocidos en la saga *Robotech* como *Veritech*) volverán a enfrentarse ante nuestros ojos con el espacio como único testigo. Como en la serie original y los anteriores videojuegos de **Macross**, los *Valkyrie* son capaces de transformarse en caza de combate, droide o *battloid* (un cruce de ambos). Cada transformación es ideal para una clase de terreno de combate. Con el caza, no tendrás rival en el aire, mientras que el droide es la opción perfecta para el combate urbano. ***Robotech Battlecry*** cuenta además con el mismo equipo de actores que prestaron su voz a la serie de animación, aunque eso es algo que sólo apreciará el público americano y tres o cuatro fanáticos de la serie.

▲ ON
El primer juego basado en Macross/Robotech que derrocha calidad (al menos en comparación con sus hermanos japoneses).

▼ OFF
Han transcurrido muchos años desde la emisión de la serie, por lo que el tirón de la franquicia sólo alcanzaría a los usuarios de veintimuchos.





Los Valkyrie (llamados Veritech en esta adaptación USA de Macross) son capaces de transformarse de caza a cyborg.

Para freaks de la serie

Desde vídeos de los actores de doblaje a nuevos diseños

Cada vez que el jugador añada una medalla a su carrera militar, se desbloqueará un extra diferente. Desde nuevos diseños para los *Valkyrie* hasta vídeos con entrevistas a los actores que prestaron su voz a la mítica serie de animación, que continúa siendo todo un fenómeno de *fans* en **Estados Unidos**.



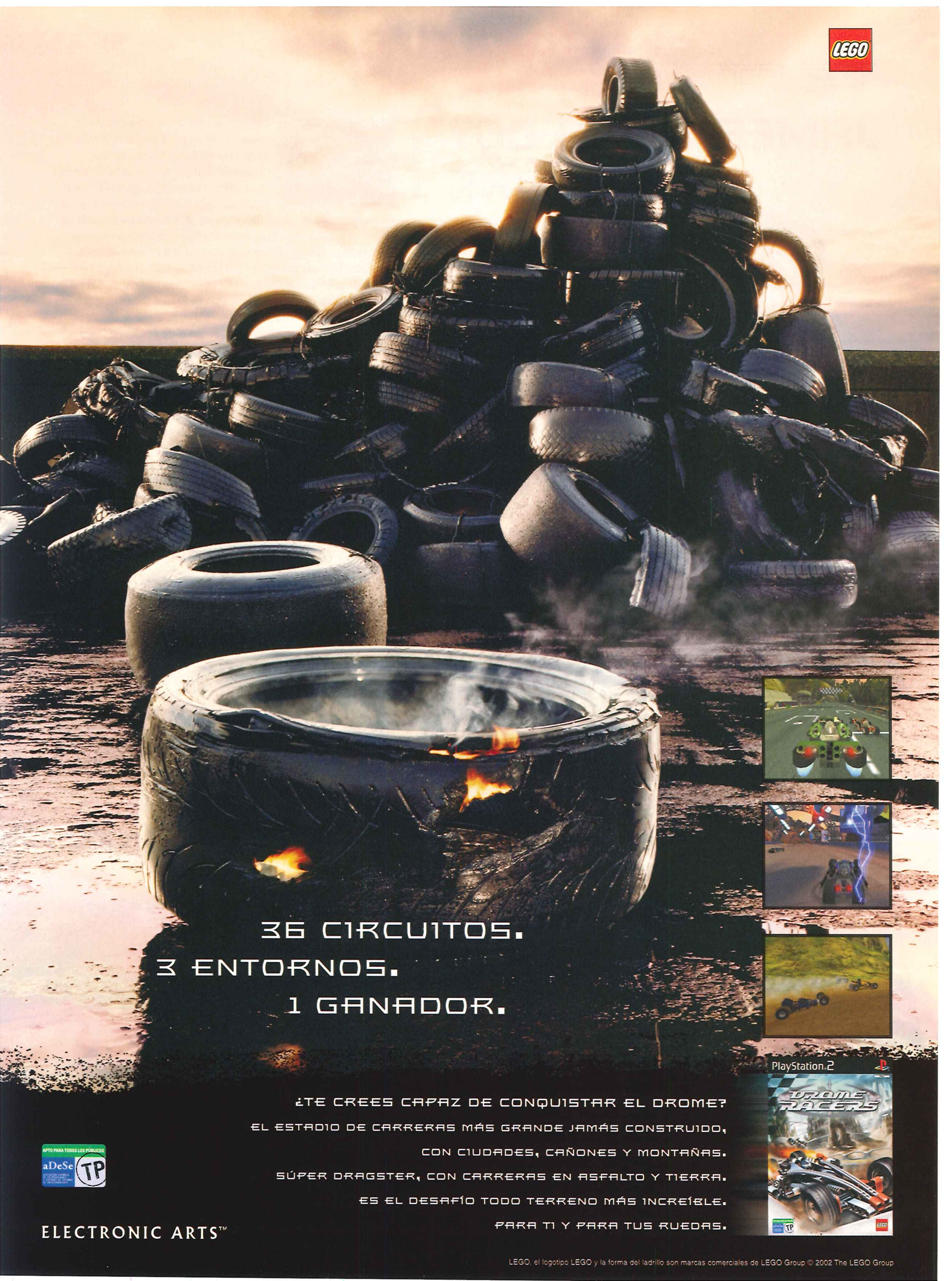




El juego reproduce con gran fidelidad los impresionantes combates espaciales de la serie de animación, aunque abundan también las fases en montañas y ciudades.






LEGO
36 CIRCUITOS.
3 ENTORNOS.
1 GANADOR.
¿TE CREES CAPAZ DE CONQUISTAR EL DROME?
EL ESTADIO DE CARRERAS MÁS GRANDE JAMÁS CONSTRUIDO,
CON CIUDADES, CAÑONES Y MONTAÑAS.
SÚPER DRAGSTER, CON CARRERAS EN ASFALTO Y TIERRA.
ES EL DESAFÍO TODO TERRENO MÁS INCREÍBLE.
PARA TI Y PARA TUS RUEDAS.
PlayStation 2
DROME RACERS
APTO PARA TODOS LOS PÚBLICOS
aDeSe
TP
ELECTRONIC ARTS™
LEGO, el logotipo LEGO y la forma del ladrillo son marcas comerciales de LEGO Group © 2002 The LEGO Group

JAMES BOND 007 NIGHTFIRE

por << Doc >>

Pierce Brosnan protagoniza una nueva aventura paralela a la saga cinematográfica

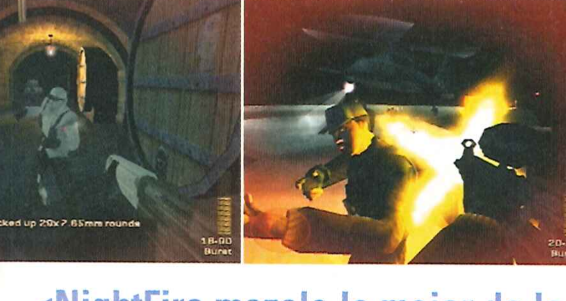
- COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS
- DESARROLLADOR: EA GAMES
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: SHOOT'EM-UP
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1-4
- FECHA DE APARICIÓN: NOVIEMBRE 2002



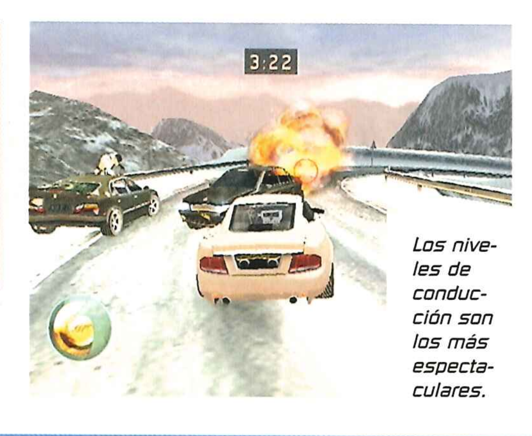
Casi coincidiendo con el estreno en salas cinematográficas del último filme protagonizado por **James Bond**, *Muere Otro Día*, **Electronic Arts** pondrá a la venta el segundo título protagonizado por el agente 007 cuyo argumento nada tiene que ver con las películas inspiradas por la obra de **Ian Fleming**. ***007: NightFire*** presenta un desarrollo similar a *Agente En Fuego Cruzado*, mezclando niveles que abordan diferentes géneros como la conducción o el *shoot'em-up* 3D e incluyendo un motor gráfico que prácticamente dobla la calidad y el detalle de su antecesor. Las novedades más importantes incluidas por **EA** en esta nueva entrega son la imagen de **Pierce Brosnan** (que hasta ahora los juegos basados en películas de **James Bond** no mostraban), un desarrollo más complicado y longevo que el de *Agente En Fuego Cruzado*, unos niveles más largos y con más elementos, y unos enemigos con mayor inteligencia artificial, capaces de ocultarse tras cualquier objeto mientras disparan o esperan el mejor momento para atacar a **Bond**. El motor gráfico de ***NightFire*** presenta un nivel de detalle impresionante y un más que aceptable *frame rate* (teniendo en cuenta su detalle), así como una impecable gestión de efectos de iluminación nunca vista en **PS2**. El título de **EA** cuenta con un modo principal compuesto por 12 niveles (que tendremos que jugarnos varias veces para conseguir la mejor puntuación y encontrar todo tipo de extras) y un modo multijugador que comprende diferentes modalidades como los clásicos *Deathmatch*, *Team Deathmatch* y *Capture The Flag*. Como de costumbre, ***NightFire*** llegará traducido y doblado al castellano.

▲ ON
El nuevo motor gráfico creado por EA posee un nivel de detalle muy superior al de la primera entrega. Su desarrollo es más complejo y divertido.

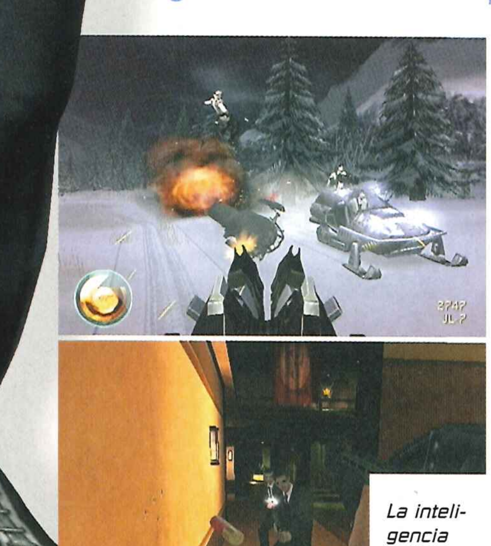
▼ OFF
La detección de impactos es mejor que en Agente En Fuego Cruzado, pero sigue siendo algo absurda. Esperemos que dicho error sea subsanado.



<NightFire mezcla lo mejor de los géneros shoot'em-up y conducción>



Los niveles de conducción son los más espectaculares.

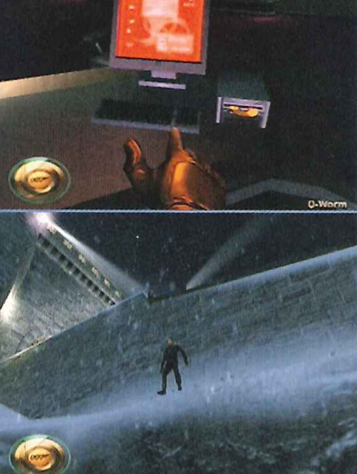


La inteligencia artificial de los enemigos es muy alta.

Novedades

NightFire presenta nuevas acciones, misiones y gadgets
Cada una de las 12 misiones del juego presenta novedades en armamento, en acciones y en artilugios (hasta una maquinilla de afeitar **Philips** explosiva).







EL CLIMAX DE LA TEMPORADA
Datos de la temporada 02/03
EL MANAGER DE CONSOLA MÁS VENDIDO EN TODO EL MUNDO
¡Enhorabuena!
¡Has ganado la Copa de Europa!
MDL2003 : El fútbol en tus manos
Siempre junto a tu equipo, en las penas y en las alegrías, en la salud y la enfermedad, en la pobreza y en la riqueza, todos los días de tu vida, hasta que la victoria, o la derrota, os separe. Traspasos europeos, a elegir entre 17.000 jugadores de 720 clubes en 28 países, hasta que consigas tu "dream team". Gestiona todos los aspectos del club, dirige los partidos en 3D, desarrolla las tácticas, ficha, cede, decide, manda y lleva por fin a tu equipo hacia la gloria.
XBOX
PlayStation 2
Manager de Liga 2003
Con todos los datos de la temporada 2002/2003
Codemasters
YA A LA VENTA
www.codemasters.com/mdl2003
PlayStation 2
LFP
Producto bajo Licencia Oficial
APTO PARA TODOS LOS PÚBLICOS
aDeSe
TP
MANUAL, TEXTOS Y VOCES EN CASTELLANO
Codemasters
GENIUS AT PLAY™



por << R. Dreamer >>

http://www.thegetaway.co.uk

THE GETA

Las calles de Londres sirven de marco en una

La Mafia londinense

La guerra sucia ha comenzado
Uno de los personajes encargados de mover los hilos del argumento es **Charlie Jolson**. Un capo mafioso que además de hacerle la vida imposible a **Mark Hammond**, también es el objetivo primordial del otro protagonista del juego, el detective **Frank Carter**. Una de sus metas es terminar con sus bandas rivales, los jamaicanos y la gente del Barrio Chino, para acaparar los negocios sucios de toda la ciudad. Sin escrúpulos, no se parará ante nada.





Ficha Técnica

- **COMPAÑÍA:** SONY C.E.
- **DESARROLLADOR:** TEAM SOHO
- **DISTRIBUIDOR:** SONY C.E.
- **PAÍS DE ORIGEN:** REINO UNIDO
- **GÉNERO:** CONDUCCIÓN/ACCIÓN
- **FORMATO:** DVD-ROM
- **JUGADORES:** 1
- **PERSONAJES:** 2
- **NIVELES:** 24
- **TEXTO-DOBLAJE:** CASTELLANO-CAST.
- **NIVELES DIFICULTAD:** 1
- **MEMORY CARD:** 69 KB
- **OPCIÓN 50/60 HZ:** SÍ
- **PVP RECOMENDADO:** 59,99€

DualShock 2

○	Entrar al Coche	L1	Intermitente
□	Freno/Disparar	R1	Freno /Apuntar
✕	Acelerar/Sigilo	L2	Intermitente
△	Marcha Atrás	R2	Apuntar Libre
✣	Dirección	Select	-
Izq	Dirección	Start	Pausa/Opciones
Der	Acelerar/Frenar	L3	Claxon
		R3	-

Dos personajes luchando contra un enemigo común en un escenario sin precedentes, 46 Km. cuadrados de la ciudad de **Londres**. Una combinación genial de conducción y acción en tercera persona y uno de los mejores doblajes del momento nos sitúan en una historia de mafiosos al más puro estilo de películas como *Lock & Stock* y *Snatch, The Getaway*. La persistencia del grupo de desarrollo **Team Soho** ha conseguido dar vida a un juego que va a barrer en las listas de ventas británicas. A quién no le gustaría poder meterse en un juego paseando y reconociendo las calles de su ciudad. Pero mucho más increíble que el grado de detalle gráfico, impensable para un proyecto tan ambicioso, es comprobar que la ciudad vive. La gente pasea por las aceras, cruza la calle y los coches se paran ante los pasos de cebra. El tráfico es un calco de la realidad y en ocasiones será mejor respetar el código de circulación para evitar a la policía.

Mundo Real Vs. Realidad Virtual

Una ciudad para jugar

Resulta increíble el detalle con el que los componentes de **Team Soho** han recreado todos los rincones de la capital británica. El *Big Ben*, *Trafalgar Square* o el mismísimo Puente de **Londres** serán testigos de tus vivencias.

WAY

salvaje historia de venganza para PlayStation 2

Es fácil encontrarse con un embotellamiento y después llegar a una zona despejada de coches donde se puede apretar el acelerador a fondo. Hasta ahora sólo se ha descrito el marco en el que transcurre ***The Getaway***, que pone a disposición del jugador un total de 24 niveles, la mitad para **Mark Hammond**, un gángster retirado, y la otra para **Frank Carter**, un policía ambicioso. Ambos no descansarán hasta conseguir su objetivo, terminar con uno de los mafiosos más poderosos de **Londres**, **Charlie Jolson**. La aventura comienza con **Mark**, su hijo ha sido secuestrado por los hombres de **Charlie** y tendrá que cumplir una serie de «encargos» para que siga con vida. Cuando termine su papel en el juego, el detective **Carter** pasará a ser el protagonista. Entonces se verá la historia desde su punto de vista. Resumiendo, los dos protagonistas estarán sujetos a la misma mecánica de juego pero con un desarrollo totalmente diferente que aporta una gran variedad de misiones. Básicamente, ***The Getaway*** sigue un esquema muy parecido al de *Grand Theft Auto*. El principio de cada nivel irá precedido de una secuencia y después llegará el momento de entrar en acción cumpliendo un objetivo determinado. Algunas fases contienen más de uno, por ejemplo dirigirse en coche hasta una furgoneta de la compañía telefónica BT. Robarla y después eliminar a la que se dirige a la comisaría para suplantar al técnico. Una vez hecho ésto, el camino queda libre para infiltrarse en el edificio sin levantar sospechas y eliminar al Teniente **Mc Cormack**. Por supuesto, durante las misiones, el protagonista podrá bajarse del coche y apropiarse de uno nuevo en cualquier momento, algunas veces no quedará más remedio. Durante un tiroteo se pueden pinchar las ruedas, romper los cristales de las ventanas y, si no se abandona el vehículo a tiempo, morir calcinado en su interior. Los daños en la carrocería están representados con gran realismo. Lo mismo sucede con el comportamiento de los coches que dependiendo del modelo tendrá más potencia y con **Carter** es posible contemplar cómo se apartan los otros conductores al encender la sirena. The Getaway es un juego plagado de detalles. Sus creadores han llegado hasta tal punto que si nos encontramos en una cuesta y no pisamos el freno, el coche se deslizará por la fuerza de la gravedad. En

<Team Soho te propone una nueva forma de conocer Londres sin moverte de casa con The Getaway>



Misiones



FURGÓN POLICIAL
Charlie Jolson te ha pedido que liberes a uno de sus hombres. Para conseguirlo tendrás que dejar al furgón fuera de combate antes de que termine el tiempo.



CAMINO AL HOSPITAL
Frank Carter, después de su primera misión, tiene que conducir a su amigo hasta el hospital para salvarle la vida. Utiliza la ambulancia y enciende la sirena.



LA BAILARINA
Otro encarguito de **Jolson** para **Mark**. Se ha encaprichado de una bailarina de *striptease* y tú serás el que tenga que llevarla hasta la mansión del mafioso.

TEST
THE GETAWAY

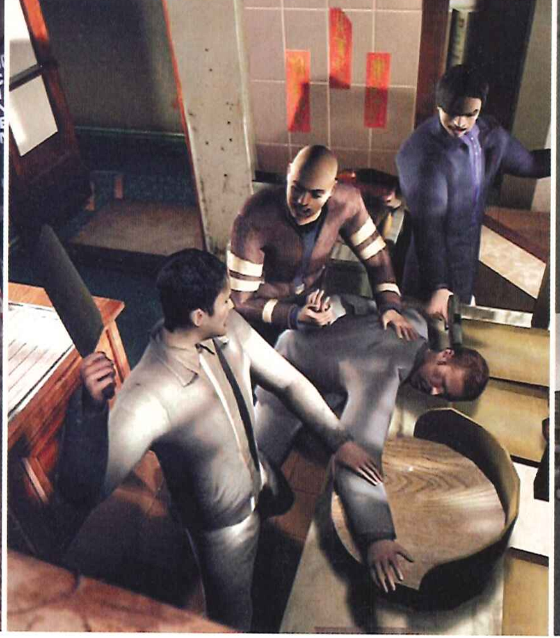
La ley de la Calle

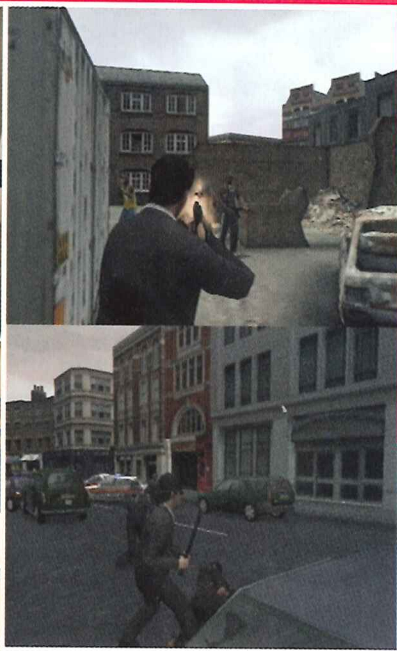


por << R. Dreamer >>

Sigue sus reglas o lucha contra ellas

En ***The Getaway*** no sólo te enfrentarás a nutridos grupos armados de las mafias londinenses. También tendrás que evitar, como **Mark Hammond**, a los miembros del cuerpo policial, dispuestos a arrestarte en cuanto te descuides.





<The Getaway pone a disposición del jugador 24 niveles, la mitad encarnando a un gángster retirado y la otra a un policía>

Cerca del Palacio de Buckingham hay expuesto un tanque. Podrás conducirlo y disparar contra tus perseguidores.







En la opción llamada Extras hay uno de los mejores motivos para comprarse este juego, el Modo Libre. Ponte al volante de un superbólido y disfruta conduciendo por toda la ciudad, respetando las reglas del tráfico o haciendo el loco a toda velocidad.

En cuanto al catálogo de vehículos del juego, hay que decir que además de variado (puede conducirse todo lo que vaya sobre ruedas, hasta autobuses de dos pisos) se distribuye por zonas, en los barrios lujosos será más fácil encontrar un deportivo y cerca de los muelles furgonetas de carga. Sin embargo, llegado el punto de abandonar el vehículo y entrar en una misión a pie, las cosas cambian. **Team Soho** ha recreado más de 20 lugares reales de **Londres** para tal efecto. Y la idea es muy buena, luchar contra las bandas del hampa o la policía utilizando un reducido pero efectivo arsenal de armas de fuego. Los personajes pueden ocultarse tras una pared y asomarse para disparar, o rodar por el suelo para esquivar balas, incluso apuntar libremente o de forma automática. Todas estas acciones prometen mucho, pero en la práctica el control reduce las posibilidades de éxito del jugador. No resulta muy fiable y es complicado apuntar con precisión, a veces podemos ver cómo el personaje se queda mirando en la dirección más comprometida y será acribillado sin compasión por sus enemigos. De cualquier forma, el espectacular recorrido turísitico por **Londres** que nos propone ***The Getaway*** lo compensa todo, y con un poco de paciencia nos veremos de nuevo al volante para visitar los rincones más emblemáticos de esta urbe. Y también está el magistral toque cinematográfico de la historia, con un sólido argumento que se ve refrendado por un doblaje de película que refleja sin prejuicios un lenguaje bastante explícito no apto para menores, pero que los jugadores adultos, mayores de 18 años, sabrán apreciar. Jugar ya no es sólo cosa de niños.

Opciones

El juego admite 4:3, 16:9 (cuya diferencia se muestra en estas pantallas) y Escáner Progresivo. Además, también es posible cambiar a modo NTSC.





THE GETAWAY

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] El escenario elegido para el juego.
- [+] Y como se ha representado la ciudad.
- [+] El increíble simulador del tráfico londinense.
- [–] El control de los personajes cuando van a pie.

GRÁFICOS: La forma en que se ha dado vida a Londres no tiene precedentes. Y encima las expresiones faciales son de lo mejor.	9.3
AUDIO: Llama la atención el impecable y soberbio doblaje al castellano. La banda sonora no destaca mucho sobre los efectos.	9.0
JUGABILIDAD: El comportamiento de los coches es excelente, sin embargo en las misiones a pie se debería mejorar el control.	8.8
DURACIÓN: Con la dificultad de las fases sin coche y el elevado número de fases, junto con el modo Libre el juego no se hace corto.	9.3

CONCLUSIÓN

Todo un juegazo con una salvedad, al final resulta mucho más divertido conducir que las misiones a pie, donde el control nos dejará vendidos en más de una ocasión. El resto, es perfecto.

PlayStation 2 Revista Oficial España

9.2 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL

por << ThE Scope >>

La vestimenta de Tommy tiene su importancia. Deberá ir al sastre a cambiarse si tiene que ir, por ejemplo, al club de golf, o a una fiesta en un yate.

En moto podremos hacer caballitos, disparar a los lados y al frente y hasta llevar pasajeros en alguna misión. Son más divertidas que los coches.

www.rockstargames.com

GTA VICE CITY

No te creerás todo lo que puedes hacer en Vice City...

Ficha Técnica

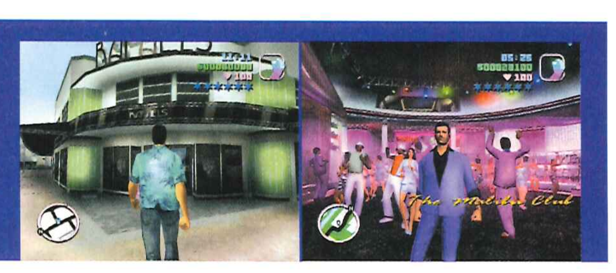
- COMPAÑÍA: ROCKSTAR/TAKE 2
- DESARROLLADOR: ROCKSTAR
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: SIM. DE GANGSTER
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- ARMAS: 40
- ESCENARIOS: 1
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 500 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 64.95€

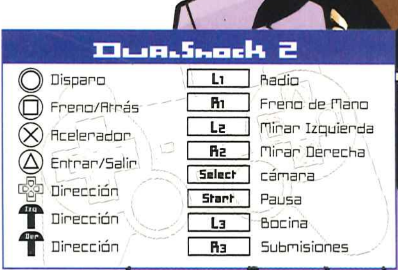


...porque ***Vice City*** representa eso, la libertad. Libertad en el más amplio sentido de la palabra. Libertad, para empezar, en su temática, ya que la gente de **Rockstar** no se ha puesto ninguna barrera ética o moral a la hora de desarrollar el juego, pero siempre con la premisa de que estamos ante eso mismo, un juego, nada más y nada menos. Han sabido sacar todo lo «peor» del mundo del hampa, sin ningún edulcorante, poniéndonos en la piel de un macarra, de un delincuente profesional que no le hace ascos a nada y que es capaz de asesinar, extorsionar, robar y todo lo que os podáis imaginar que pueda ser considerado ilegal. Así pues, los ajustes de cuentas, las prevaricaciones, los sobornos, los homicidios a sangre fría, los secuestros, el tráfico de drogas... todo tiene su cabida en ***GTAVC***. Y en esto radica gran parte de su diversión, ya que nos permite cruzar la línea que separa el bien y el mal y meternos en la piel de un sujeto sin escrúpulos, que es capaz de lo peor para subsistir en una ciudad en la que, como el nombre del juego indica, reina el vicio. Así pues, la mecánica del juego, a grandes rasgos, consistirá en ir realizando una gran cantidad de misiones que nos encargarán los capos de la mafia de la ciudad, que irán desde la vigilancia de una venta de droga, hasta el asesinato por encargo. Para realizarlas siempre necesitaremos algo con lo que desplazarnos, y eso serán los coches, que junto a las armas conforman uno de los pilares del juego. A diferencia de la primera entrega para **PS2**, esta vez no todo se reducirá a conducir y robar coches, ya que motos, lanchas y hasta un helicóptero y un avión estarán a disposición de Tommy, el protagonista. Las mayores posibilidades estarán en los vehículos terrestres de cuatro ruedas, con una amplísima variedad (desde un tanque o una limusina, pasando por un camión de basura o un autobús), aunque los de dos ruedas tampoco se quedan atrás (desde *scooters* tipo vespa, hasta motos de *trail* y carretera o motos tipo Harley). Respecto a las armas, hay de todo. Desde un puño americano hasta un destornillador, pasando por artefactos más sofisticados como lanzallamas o lanzacohetes y algunos más salvajes como una motosierra (está mal decirlo, pero es quizá la más divertida de todas). Con ellas deberemos realizar las misiones, y también se nos permitirá destrozar coches, no sólo pinchar las ruedas a balazos (como ya os enseñamos en anteriores números). Otra de las cosas que marcan a ***Vice City*** es su estética. Los años 80, quizá la década más influyente de todas las

Edificios

La acción en el interior de los edificios es muy habitual. Incluso podremos comprarlos.





Dual Shock 2

○	Disparo	L1	Radio
□	Freno/Atrás	R1	Freno de Mano
✕	Acelerador	L2	Mirar Izquierda
△	Entrar/Salir	R2	Mirar Derecha
✚	Dirección	Select	cámara
Izq	Dirección	Start	Pausa
Der	Dirección	L3	Bocina
		R3	Submisiones

<La variedad argumental y la imaginación es el eje sobre el que gira Vice City>

Armas



LANZALLAMAS


LANZACOHETES



KATANA



PUÑO AMERICANO



PISTOLA PYTHON



UZI



GRANADA DE GAS



RIFLE SNIPER



RIFLE RUGER



RIFLE M60

Misiones

De todo tipo

Aparte de las submisiones (policía, taxi, ambulancia, repartidor de pizzas), el corazón del juego está en los encargos que te harán los capos de la mafia.

<Desde intimidar a un jurado, hasta sabotear la construcción de un edificio. Con *GTAVC* serás un auténtico gangster>

últimas por lo mucho que tuvo de precursora (incluyendo sus innumerables elementos horteras), domina ***Vice City***. Y cuando decimos domina lo decimos de verdad, ya que no sólo se limita a los diseños de los coches, sino que también afecta a los ropajes de todos y cada uno de los personajes del juego, a la banda sonora (después de esta *review* tenéis un completo reportaje sobre ella) y hasta a los anuncios de la radio. La puesta en escena es soberbia, con unos escenarios interminables, repletos de elementos y detalles, que van desde edificios que podremos explorar (en esta ocasión la acción en el interior de las casas tiene muchísimo más protagonismo), hasta pasadizos, estancias ocultas o atajos.

Desde el primer al último peatón, desde el coche más deportivo hasta la mayor chatarra, todo tiene su porqué en el juego, y todo ha sido tratado con igual mimo. Y si el aspecto del juego es soberbio, no lo es menos su argumento, que aunque en ocasiones emplea un lenguaje duro (aunque bastante menos que en *The Getaway*), sirve para dar forma a una historia que nada tendría que envidiar al argumento de cualquier película basada en los bajos fondos de una ciudad. Eso sí, aunque los diálogos están perfectamente subtitulados (con palabras sacadas del argot macarra, como farlopa, camello, etc.), echamos en falta un buen doblaje al castellano del juego, que hubiera sido la guinda a una producción ⇒

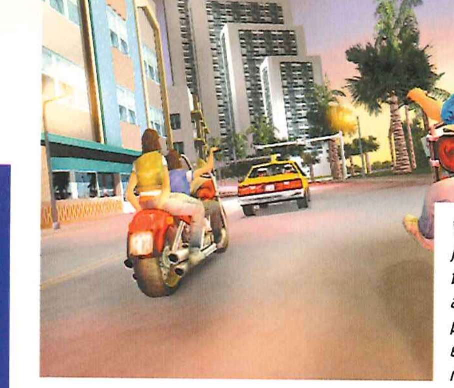


por << ThE ScOpE >>

Persecuciones

Los momentos más intensos del juego

Si hay misiones que nos pondrán al borde de un ataque de nervios, son aquellas que llevan consigo una persecución. Ya sea en lancha, coche o moto, todas ellas requerirán de la pericia del jugador para que no se nos escape el objetivo. En estas pantallas tenéis un buen ejemplo de ello.



Vice City es un juego para adultos, tanto por su argumento, como por el lenguaje empleado y su mecánica.







soberbia. Y volviendo al tema de la libertad con el que empezábamos esta *review*, la libertad absoluta en el juego es el santo y seña de ***GTAVC***. Podremos hacer de todo. Nuestro único límite será nuestra imaginación. De hecho, para divertirnos no hace falta siquiera seguir el orden establecido, es decir, ir realizando misiones. Sólo dándonos un paseo por la ciudad ya disfrutaremos como enanos viendo las inmensas posibilidades que tenemos. Desde llevarnos prostitutas a un descampado, hasta acabar con cualquier peatón que nos crucemos y robarle el dinero o, por qué no, aterrizar con nuestro helicóptero en la azotea de un edificio y unirnos a una fiesta... Todo es posible en ***GTAVC***. Mención especial merecen las submisiones, que podremos activar en cualquier momento del juego siempre y cuando nos introduzcamos en el vehículo apropiado. Así, si nos metemos en un coche de poli, nos tocará hacer de «buenos» y detener a los malhechores, pero claro, recaudando para nosotros y no para las arcas de la ciudad, todas las armas y el dinero que nos incautemos. Lo mismo podremos hacer si nos ponemos al volante de una ambulancia, un taxi o, por qué no, una moto de un pizzero. Y como os hemos dicho, aquí todo vale, la libertad absoluta del juego nos permite poder hacer lo que siempre hemos imaginado con total impunidad y de la forma más divertida. Un juego, insistimos, sólo un juego, pero quizá el más divertido, completo e imaginativo de **PS2**.

Personajes



POULET



AVERY CARRINGTON



DÍAZ



KEN ROSENBERG



MITCH BAKER



STEVE SCOTT



LANCE

El juego está repleto de personajes que intervendrán decisivamente en el desarrollo del juego. Aquí tenéis algunos.

GTA VICE CITY

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Enorme, inacabable, lleno de sorpresas, cientos de coches y misiones, submisiones, banda sonora...
[+] Poder jugar por tierra, mar y aire
[−] Qué pena que no se haya doblado al castellano...

GRÁFICOS: Sin ser lo más brillante, la gran cantidad de elementos de todo tipo es alucinante. Desactivad el suavizado de texturas.	9.3
AUDIO: No hay ningún juego con tantas licencias de canciones originales. La radio es lo mejor que se ha visto en un juego.	9.8
JUGABILIDAD: Todo lo imaginable se puede hacer. Las misiones son divertidísimas, la dificultad ajustada, el control perfecto...	9.8
DURACIÓN: Acabar las misiones, las submisiones, descubrir los objetos ocultos, etc... Olvidaos de los amigos en unos meses...	9.7

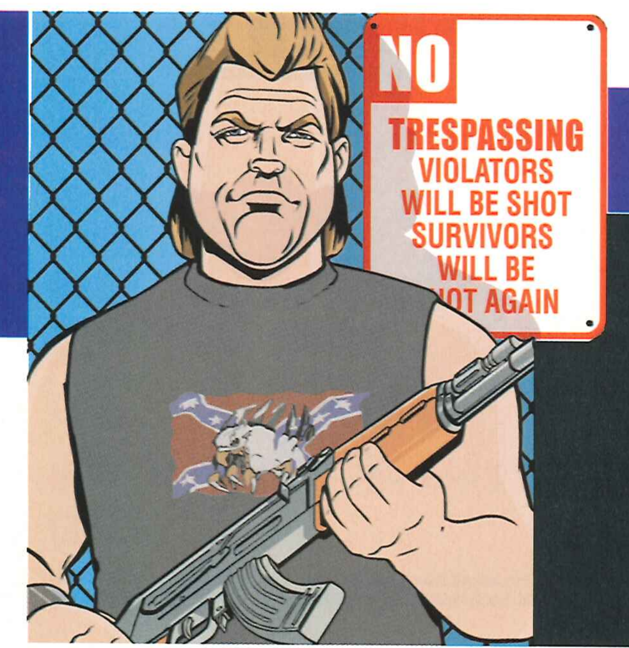
CONCLUSIÓN

Si tuviera que elegir un juego para pasar el resto de mi vida, sería Vice City. Es realmente divertido, variado, tiene mucho sentido del humor, cada partida descubres algo nuevo... Es la bomba.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

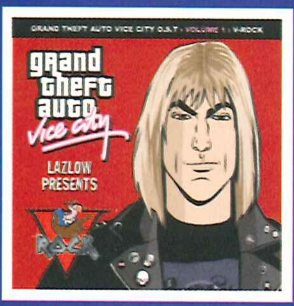
9.7 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL



GTA VICE CITY
BANDA SONORA ORIGINAL

7 discos que representan las 7 emisoras de radio y que, a su vez, hacen referencia a 7 estilos de música. La mejor BSO de un juego producida hasta la fecha, y que **Sony Music** ha puesto ya a la venta. Aquí te detallamos sus canciones, te presentamos al DJ de cada uno y te desvelamos los trucos que proporcionan si te conectas a la Web de **Vice City** con el CD dentro de un PC. Un aviso, que no se te ocurra salvar partida con uno de estos trucos activado, ya que no se pueden quitar (especialmente el de los coches rosas)...

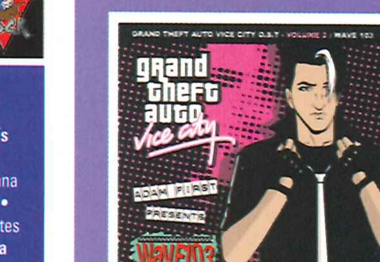


• **Judas Priest** You've Got Another Thing Comin' • **Mötley Crüe** Too Young to Fall in Love • **Megadeth** Peace Sells • **Rockstar's Lovefist** Dangerous Bastard • **Autograph** Turn Up The Radio • **Twisted Sister** I Wanna Rock • **Ozzy Osbourne** Bark At The Moon • **Anthrax** Madhouse • **Iron Maiden** 2 Minutes To Midnight • **Slayer** Raining Blood • **Tesla** Cumin'Atcha Live • **David Lee Roth** Yankee Rose • **Loverboy** Working For The Weekend • **Quiet Riot** Cum On Feel The Noize

VOLUMEN 1
LAZLOW Presents: V ROCK

Lazlow acaba de robarle a su mejor amigo el puesto de locutor principal en la mejor emisora de *Rock* de la ciudad y arde en deseos de erigirse en patriarca absoluto de la religión del *Heavy*. No hay tendencia del *Rock Duro* que no quepa en su tiempo de radio: el entrañable *Brit-Metal* de **Iron Maiden** y **Judas Priest**, el *Neo-Glam* de **Mötley Crüe** y **Twisted Sister**, el *Trash* de **Anthrax** y **Megadeth** y el magisterio moral de estrellonas del género como (el bueno de) **Ozzy Osbourne**, «Super Macho» **David Lee Roth** y el increíble **Thor**. **Lazlow** no miente cuando proclama, a grandes voces, su apasionado amor por el Rock (entendido como fama, fortuna y modelos en bikini).

TRUCO: Love Fist Limo - R2, ARRIBA, L2, IZQUIERDA, IZQUIERDA, R1, L1, CÍRCULO, DERECHA. Hace aparecer la limusina Love Fist.



• **Frankie Goes To Hollywood** Two Tribes • **Tears For Fears** Pale Shelter • **Kim Wilde** Kids In America • **Blondie** Atomic • **A Flock Of Seagulls** I Ran (So Far Away) • **The Human League** (Keep Feeling) Fascination • **Nena** 99 Luftballons • **The Psychedelic Furs** Love My Way • **Spandau Ballet** Gold • **Aneka** Japanese Boy • **Thomas Dolby** Hyperactive! • **Animotion** Obsession • **Romeo Void** Never Say Never • **Corey Hart** Sunglasses At Night



Volumen 2
ADAM FIRST Presents: WAVE 103

Adam First sabe de todo. Es un experto en política («primero yo» es su lema), astronomía (tiene un telescopio con el que observa a las estrellas y, ocasionalmente, a algunas de sus vecinas en la ducha) y deportes de riesgo (palmear espaldas y conducir coches de lujo son sus pasatiempos favoritos). Musicalmente le privan las bandas con imagen rompedora y sonido innovador, así que en su espacio suenan las últimísimas novedades del movimiento *New Romantic* y adyacentes (**Spandau Ballet**, **Flock Of Seagulls**), el *Tecno Pop* (**Human League**) y el *Rock Siniestro* (**Psychedelic Furs**) que llega del **Reino Unido**. Lo más *fashion* de la *city*.

TRUCO: Mad Cars - R2, CÍRCULO, R1, L2, IZQUIERDA, R1, L1, R2, L2
Todos los coches van como locos.



emotion 98.3

• **Toto** Africa • **Jan Hammer** Crockett's Theme • **John Waite** Missing You • **Cutting Crew** (I Just) Died in Your Arms • **Foreigner** Waiting for a Girl Like You • **Mr. Mister** Broken Wings • **Roxy Music** More Than This • **Squeeze** Tempted • **REO Speedwagon** Keep on Loving You • **Night Ranger** Sister Christian • **Luther Vandross** Never Too Much • **Kate Bush** Wow

Volumen 3
FERNANDO Presents: EMOTION 98.3

Fernando Martínez es un alquimista de las emociones especializado en recomponer corazones rotos. Su cálida voz te conducirá desde las más profundas simas de la depresión hasta las etéreas nubecillas donde moran las hadas: **Toto**, **Foreigner**, **Reo Speedwagon** y otros paladines del *AOR* (*Adult Oriented Rock*) son la base de una selección musical euforizante en la que también hay guiños al *Pop* glamouroso de **Roxy Music** y **Kate Bush**, al *Funk* señorial de **Luther Vandross** y a la *New Wave* melódica de **Squeeze**. Especiamente indicado para elevar el ánimo tras una sesión de terapia matrimonial particularmente ardua o un caso de paternidad inesperada.

TRUCO: Chicks with Guns - DERECHA, L1, CÍRCULO, L2, X, R1, L1, L1, X
Las chicas llevarán armas.





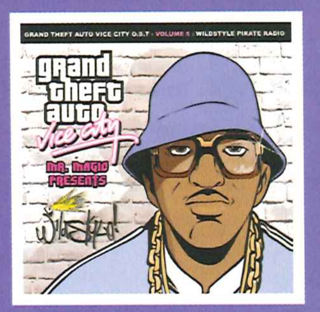
• **Hall & Oates** Out of Touch • **Electric Light Orchestra** Four Little Diamonds • **Michael Jackson** Bille Jean • **The Outfield** Your Love • **Talk Talk** Life's What You Make It • **Bryan Adams** Run to You • **Wang Chung** Dance Hall Days • **Go West** Call Me • **Glenn Frey** Smuggler's Blues • **Lionel Richie** Running With the Night • **Laura Branigan** Self Control • **Boys Don't Cry** I Wanna Be A Cowboy • **INXS** Kiss the Dirt (Falling Down the Mountain) • **Yes** Owner of a Lonely Heart

Volumen 4
TONI Presents: FLASH FM

La vida de **Toni** es una fiesta. En realidad, ella misma es una fiesta con minifalda.Su fantasía más secreta consiste en pasar una noche loca jugando al Strip-Poker con el grupo inglés de moda. A esta chica postmoderna le fascina la música *Pop* casi tanto como un buen jolgorio. Y se lo pasa realmente pipa pinchando los éxitos del momento, sin hacerle ascos a nada que se encuentre en lo alto de los *hit parades*. De manera que salta sin complejos del pulcro *Soul* de ojos azules de **Hall & Oates** al *Funkipop* de **Michael Jackson** (etapa *Thriller*), el *AOR* de **Bryan Adams** e **INXS** y cualquier cosa que suene alegre, moderna y bailable.

TRUCO: Pink Cars - CÍRCULO, L1, ABAJO, L2, IZQUIERDA, X, R1, L1, DERECHA, CÍRCULO. Todos los coches serán rosas.





• **Herbie Hancock** Rockit • **Grandmaster Flash & The Furious Five** The Message • **Zapp & Roger** More Bounce to the Ounce • **Davy DMX** One for the Treble • **Mantronix** Bassline • **Man Parrish** Hip Hop Be Bop (Don't Stop) • **Hashim** Al-Naafiysh (The Soul) • **Cybotron** Clear • **Afrika Bambaata & The Soulsonic Force** Looking for the Perfect Beat • **Run DMC** Rock Box • **Kurtis Blow** The Breaks • **Whodini** Magic's Wand

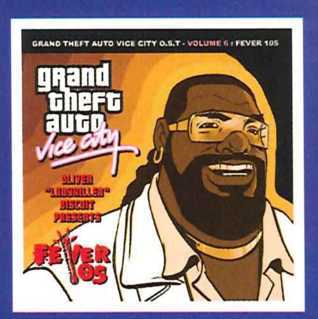
Volumen 5

MR.MAGIC Presents: WYLDSTYLE PIRATE RADIO

La magia «in person». Atrevido e innovador, el gran **Mr. Magic** puede presumir (y de hecho lo hace constantemente) de ser el primer DJ de la ciudad en atreverse a pinchar *Hip-Hop* en la radio. Su espacio se ha convertido en el lugar de encuentro preferido de todos los aficionados a los revolucionarios sonidos del *Rap* (**Run DMC**, los alucinantes **Grandmaster Flash & The Furious Five**, **Whodini**), el *Electro* (**Cybotron**, **Afrika Bambaataa & The Soulsonic Force**, **Mantronix**) y, en general, a la música de color con talante rupturista (**Herbie Hancock**, **Kurtis Blow**). Emitiendo «desde un lugar secreto» por cortesía de la emisora pirata más *cool*.

TRUCO: Weapon Cheat - R1, R2, L1, R2, IZQUIERDA, ABAJO, DERECHA, ARRIBA, IZQUIERDA, ABAJO, DERECHA, ARRIBA . Para disponer de muchas armas (no todas).





• **Michael Jackson** Wanna Be Startin' Somethin' • **The Pointer Sisters** Automatic • **Fat Larry's Band** Act Like You Know • **Mtume** Juicy Fruit • **Teena Marie** Behind the Groove • **Oliver Cheatham** Get Down Saturday Night • **Rick James** Getto Life • **Evelyn «Champagne» King** Shame • **Mary Jane Girls** All Night Long • **Kool & The Gang** Summer Madness • **René & Angela** I'll Be Good • **Indeep** Last Night a DJ Saved My Life • **Whispers** And the Beat Goes On

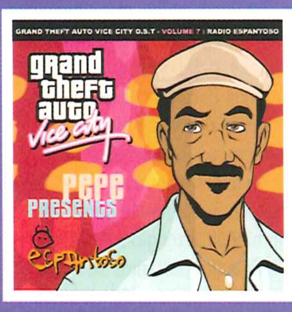
Volumen 6

OLIVER «LADYKILLER» BISCUIT Presents: FEVER 105

Para el gran **«Ladykiller» Biscuit** sólo hay dos cosas en la vida verdaderamente importantes: la comida y las mujeres (no necesariamente por ese orden). Con un peso superior a los 150 kilos y una media certificada de 35 seducciones semanales (sin contar gemelas), nuestro hombre siente una singular debilidad por los jacuzzis, los hot-dogs con pepinillos, las pelirrojas espigadas, los donuts rellenos de crema y el sonido Disco-Soul que,además, hay que reconocer que selecciona y presenta con tremendo criterio: **Rick James**, **Mtume**, **Teena Marie**, **Whispers**, **Kool & The Gang**, **Michael Jackson**... la música más sexy del dial de **Vice City**.

TRUCO: Fanny Magnet - CÍRCULO, X, L1, L1, R2, X, X, CÍRCULO, TRIÁNGULO. Todas las chicas de buen ver te seguirán.





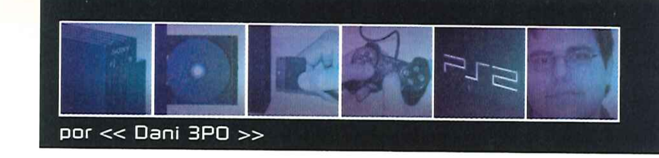
• **Deodato** Super Strut • **Cachao** A Gozar Con Mi Combo • **Mongo Santamaria** Me and You Baby (Picao y Tostao) • **Machito and his Afro-Cuban Orchestra** Mambo Mucho Mambo • **Xavier Cugat and his Orchestra** Jamay • **Mongo Santamaria** Mama Papa Tu • **Unaesta** La Vida es Una Lenteja • **Lonnie Liston Smith** Expansions • **Irakere** Aguanile • **Beny Moré** Maracaibo Oriento • **Deodato** Latin Flute • **Tito Puente** Mambo Gozón

Volumen 7

PEPE Presents: RADIO ESPANTOSO

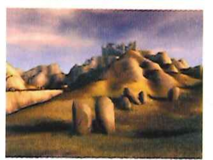
Pepe, «el *diyei* más fogoso de Radio Espantoso», siempre quiso ser locutor deportivo. Y en ello andaba, hasta que la incomprensión de sus jefes le decidió a cambiar de onda. Porque **Pepe** ama la música, pero, sobre todo, adora desgañitarse a sus anchas delante de un micrófono. Desde que trabaja en **Vice City** ha invertido sus mejores esfuerzos en difundir la mejor música latina en el desierto cultural de los 80. El mejor *Latin Jazz* (**Cachao**, **Mongo Santamaría**, **Tito Puente**), las figuras más relevantes de la *Rumba Cubana* de todos los tiempos (**Beny Moré**, **Irakere**) y algunas gotas de esencia carioca (**Deodato**), son la base de sus torrenciales shows.

TRUCO: ¡Qué Buen Día! - R2, X, L1, L1, L2, L2, L2, TRIÁNGULO. Siempre hará buen tiempo.



por << Dani 3PO >>

Detalles



ESCENARIOS
A lo largo del juego visitaremos la atalaya de la colina, Anduin, Rivendel, Bree o las Minas de Moria.



ILUSTRACIONES
Para enlazar algunas de las fases se han utilizado ilustraciones, en lugar de las socorridas secuencias de vídeo.



En las batallas seremos ayudados por los demás miembros de La Comunidad.



La visita a Rivendel será uno de los niveles del juego. Tendremos que asistir a la escena del espejo de Galadriel.

http://www.lotr.com

PlayStation 2

EL SEÑ

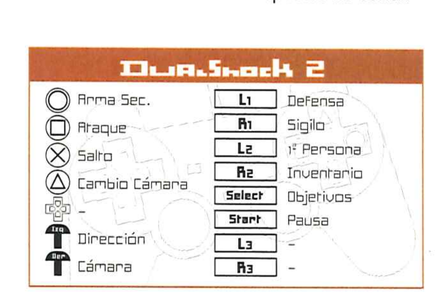
La obra literaria de J.R.R.

AXNO

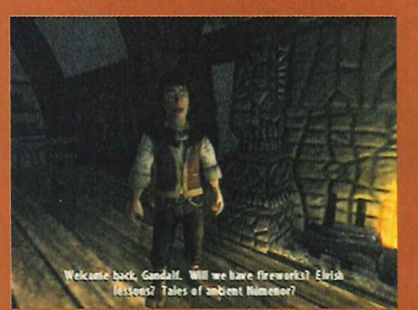
Después de que **Vivendi** se hiciese con los derechos de la obra literaria de **Tolkien**, mucho se había especulado sobre la capacidad de los programadores elegidos para trasladar a un juego todo el mágico universo de *El Señor De Los Anillos*. El juego arranca, como no podía ser de otra forma, con **Frodo Bolsón** a punto de dejar La Comarca. Tus primeras misiones serán encontrar la llave de **Bolsón Cerrado** y vender la casa a la desesperante prima **Lobelia**. A partir de este momento, **Frodo** deberá iniciar su viaje acompañado de los otros tres *hobbits* (**Merry**, **Pippin** y **Sam**), hasta encontrarse con sus otros compañeros de aventuras. Primero controlaremos a **Aragorn**, maestro en el manejo de la espada y el arco, y más tarde a **Gandalf**, que se defenderá con el uso de la magia. El estilo elegido para recrear todas estas aventuras es la aventura de acción en tercera persona, recordando en gran medida a *Drakan: The Ancients' Gates*, anterior trabajo de **Surreal Software**. Sin embargo, sufre de algunas carencias que hacen de este título algo inferior a las aventuras de **Rynn** y el dragón **Arokh**. Para empezar, los elementos de aventura se han simplificado ligeramente, dejando que el peso del juego recaiga fundamentalmente en la acción. Los personajes no ganarán puntos de experiencia, apenas conseguirán nuevo armamento y, en definitiva, no evolucionarán claramente a lo largo del juego. Además, los objetivos a cumplir son a veces ligeramente simples, dejando poco lugar a la intuición del jugador. Poco nos costará llevarlos a cabo, aunque la dificultad mayor será, sin duda, orientarnos en los gigantescos mapeados. Dentro del mismo nivel, todos los caminos y zonas son bastante similares y no contaremos con ningún artilugio para orientarnos (ya que el mapa que portamos sólo nos indica nuestra posición general dentro de la Tierra Media. Todos estos aspectos no serían

FICHA TÉCNICA

- **COMPAÑÍA:** VIVENDI
- **DESARROLLADOR:** SURREAL SOFTWARE
- **DISTRIBUIDOR:** VIVENDI
- **PAÍS DE ORIGEN:** ESTADOS UNIDOS
- **GÉNERO:** AVENTURA
- **FORMATO:** DVD-ROM
- **JUGADORES:** 1
- **PERSONAJES:** 3
- **FASES:** 21
- **TEXTO-DOBLAJE:** INGLÉS-INGLÉS
- **NIVELES DIFICULTAD:** 1
- **MEMORY CARD:** 183 KB
- **OPCIÓN 50/60 HZ:** NO
- **PVP RECOMENDADO:** 59.95€



<La recreación de todo el universo imaginado por Tolkien es el punto fuerte del juego>





Aragorn podrá rematar a sus enemigos cuando éstos se encuentren tirados en el suelo tras recibir varios golpes.

Personajes

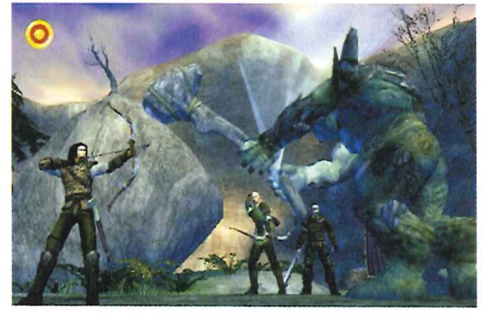
Tres eran tres

De los nueve integrantes de *La Comunidad Del Anillo*, tres han sido elegidos para protagonizar el juego: **Aragorn, Gandalf** y **Frodo**, aunque los demás aparecerán en las escenas cinemáticas.

OR DE LOS ANILLOS: LA COMUNIDAD DEL ANILLO

Tolkien llega a PlayStation 2

tan importantes si, al menos, la acción estuviera planteada con algo más de ritmo. Desafortunadamente, el comportamiento de los enemigos no es excesivamente variado. Se dividen en dos tipos: los que atacan cuerpo a cuerpo y los que lanzan proyectiles. En cualquier caso, el método para acabar con ellos es siempre el mismo: cubrirte hasta



<A lo largo del juego podremos controlar a Frodo Bolsón, Aragorn y a Gandalf el Gris>

que terminen de realizar su ataque y, acto seguido, utilizar uno de tus *combos*. Tan sólo los enemigos finales, como el *Balrog* de las Minas de Moria, representan un auténtico desafío. En la parte positiva de la balanza, tenemos una recreación bastante lograda de la Tierra Media (sobre todo teniendo en cuenta que los grafistas han partido de cero, no pudiendo inspirarse en los reconocibles personajes y escenarios de la película del mismo nombre). Desde La Comarca a Rivendel, todo está creado con un alto grado de detalle. Además, presenciaremos escenas que no aparecían en el filme, como el encuentro con **Tom Bombadil**, personaje de culto para los seguidores de **Tolkien**. También resulta muy interesante el hecho de poder controlar a lo largo de la aventura a tres personajes completamente distintos (aunque no seamos nosotros los que decidamos a quién manejar en cada momento). **Frodo** puede usar una vara, lanzar piedras (habilidad que resultará esencial para librarnos de los *Nazgul*) y colocarse el anillo para desaparecer. **Gandalf** podrá defenderse con su bastón y utilizar una gran variedad de hechizos, como bolas de fuego y rayos. Las fases en las que controlamos a **Aragorn** son las que más se centran en el *beat'em-up*. En resumen, un juego muy correcto, que tiene como puntos fuertes el carisma de sus personajes y la gran ambientación de la que hace gala.

El Anillo. Frodo podrá utilizar el Anillo Único para desaparecer ante sus enemigos. Sin embargo, su uso conlleva otros peligros.

EL SEÑOR DE....

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] Por fin podremos controlar a Frodo.
- [+] La ambientación y la variedad de los escenarios.
- [−] Tiene pocos elementos de aventura.
- [−] Las batallas se hacen un poco monótonas.

GRÁFICOS: A pesar de que el diseño de los personajes pueda chocar un poco, se trata del apartado más logrado del juego.	8.9
AUDIO: Las melodías derrochan ese tono mágico y épico que requiere el juego. Las voces no están a la altura.	9.0
JUGABILIDAD: A pesar de determinados aspectos que podían haber sido mejorados, no defraudará a los seguidores.	8.5
DURACIÓN: Las fases son bastante largas y están llenas de objetivos. Te costará bastante esfuerzo terminar con él.	8.8

CONCLUSIÓN

Si eres un fanático de El Señor De Los Anillos, sin duda este título te hará disfrutar como ningún otro. Si buscas una aventura de acción, hay juegos mejores en el catálogo de PlayStation 2.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

8.8 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL

por << Anna >>

HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA

La segunda fantasía de J.K. Rowling hecha videojuego

http://espana.ea.com

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS
- DESARROLLADOR: EUROCOM
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: AVENTURA
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- HECHIZOS/POCIONES: 14
- CROMOS: 101
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 183 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 65.95€



DualShock 2

○	Hechizo Lumus	L1	Objetivo
□	Hechizo Flipendo	R1	Esquivar
✕	Acción	L2	1ª Persona
△	Hechizo/Poción	R2	1ª Persona
Cruceta	Dirección	Select	Inventario
Izq.	Dirección	Start	Pausa
Der.	Mover Cámara	L3	-
		R3	-



«Si Harry Potter vuelve a Hogwarts... estará en peligro mortal». El misterio de La Cámara Secreta acecha desde el principio. Sin pausa, pero sin prisa, el heredero de *Slytherin* cumplirá con su objetivo: acabar con todos los «sangre sucia», es decir, con aquellos que tengan antecedentes *muggles* y magos. Todos y cada uno de los acontecimientos que **J.K. Rowling** describió en su novela han sido recreados por **Eurocom** para dar forma a este increíble título. El misterio, el suspense y, en definitiva, la sombría sensación de que algo malo va a suceder están perfectamente recreados. El uso inteligente de luces y sombras, la banda sonora (que poco tiene que envidiar a la de **John Williams**) que acompaña a la acción y los movimientos que el joven mago puede realizar, son los que provocan tal sentimiento de temor. No es que se trate de un *Survival Horror*, ni mucho menos, pero siendo apto para todos los públicos, los condimentos básicos del terror no faltan. La mecánica de juego ideada ha sido un gran acierto. Podremos utilizar a nuestro antojo infinidad de hechizos y pociones que deberemos saber utilizar según el peligro que se nos presente, tendremos que afrontar duros combates en el Club de Duelo, encontrar los objetos indispensables para poder progresar, como el Libro Reglamentario de Hechizos, y aprender a volar para salir victorioso en los partidos de *Quidditch*, y todo ello sin olvidar el objetivo principal: descifrar el enigma de La Cámara Secreta. En definitiva, la aventura encierra infinidad de estilos de juego, desde el *RPG* con batallas en tiempo real hasta el género de las plataformas, donde se incluyen divertidos minijuegos. Además, gráficamente no está nada mal. El jugador podrá moverse con total libertad por escenarios 3D con el fin de conocer todas las localizaciones de la historia original (La Madriguera, el Callejón Diagón, **Hogwarts** y sus alrededores,

<El doblaje al castellano ha sido realizado por el equipo de actores españoles del largometraje>



Cuando se oculte... ... el sol la aventura se volverá más hostil y necesitarás el hechizo *Lumus* para hacer frente a las criaturas nocturnas.



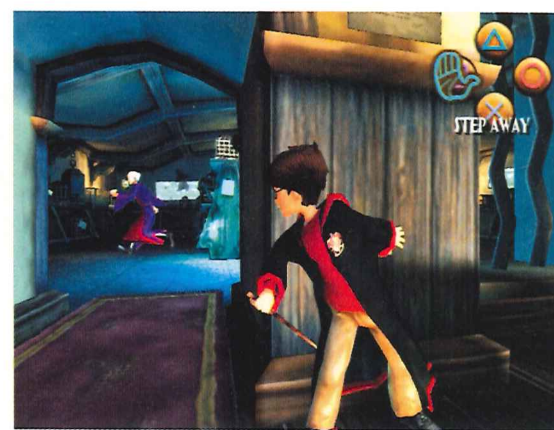
Dumbledore hará recuento de puntos de cada Casa cada cierto tiempo y, si superas las pruebas, Griffindor estará en cabeza.



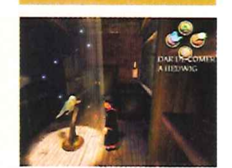
Las tareas de un mago

Aventura, puzzles y minijuegos

Con una jugabilidad muy atractiva, la mayoría de las misiones del juego han sido reproducidas exactamente como **J.K. Rowling** las describió en su novela, como desgnomizar el jardín de la señora **Weasly** o comprar el material escolar en el Callejón Diagón, y muchas otras han sido ideadas por el grupo de programación. Estas últimas son muy divertidas, ya que en más de una ocasión nos propondrán resolver singulares *puzzles* y minijuegos.



Detalles



HEDWIG
En ocasiones, si das a **Hedwig** una «delicia de lechuza», te ayudará a avanzar o te traerá una carta en la que te aconseja lo que has de hacer.



TIENDA DE LOS WEASLY
Reúne grageas de todos los sabores y podrás canjearlas por bombas fétidas o cromos en la tienda que está en Hogwarts.



FOLIO MAGI
Es el álbum de célebres magos. Hay un total de 101 cromos para vender y coleccionar. Además, aumentarás la barra de resistencia cada vez que reúnas 10 cromos.



etc.) y disfrutar de unas ambientaciones acordes a su escalofriante argumento, aunque en ocasiones pecan de ser bastante oscuras. El diseño de personajes es muy bueno, aunque sólo los protagonistas principales gozarán de la apariencia de sus homónimos en la película. Además, las animaciones y movimientos de **Harry** son innumerables, haciendo que la acción de la aventura sea más interesante. El joven mago podrá esquivar objetos, arrastrarse por el suelo y ocultarse tras puertas o muros al más puro estilo de las técnicas de espionaje de **Snake** en *Metal Gear Solid*. Sólo una pega a este brillante apartado, la cámara, ya que ésta no hace giros de 180 grados y en más de una ocasión nos dejará vendidos al enemigo. Durante la aventura, el jugador tendrá que aprender dos métodos de juego. Por el día, **Potter** acudirá a clases de magia y deberá ser un buen estudiante para conseguir puntos para la casa *Griffindor*, y por la noche tendrá que merodear silenciosamente las instalaciones y los alrededores de **Hogwarts**. Ésta parte es la más emocionante, ya que será cuando nos enfrentemos al Sauce Boxeador, a la araña **Aragog**, hablaremos con **Myrtle** la llorona, nos toparemos con el gran basilisco y deberemos abatir a **Lord Voldemort**. Pero todo este inquietante desarrollo no sería el mismo sin la compañía de unas composiciones musicales a veces de ensueño y a veces escalofriantes, pero siempre brillantes. Asimismo, los actores que prestaron sus voces a los personajes de la película, han hecho el doblaje al castellano del videojuego. Con ello, **EA** ha conseguido que el juego sea más cercano y real al jugador. En fin, los que disfrutaron de *La Piedra Filosofal* en **PSone** quedarán sorprendidos con esta edición, pues posee un cariz más adulto y una mecánica con muchas más posibilidades de juego.

Sauce Boxeador

Es uno de los enemigos finales que aparecen en la historia original. Para derrotarle y llegar sano y salvo a la Escuela deberás averiguar cuál es su punto débil. Ataca primero a las ramas y luego haz *Flipendo* en el centro del tronco.



HARRY POTTER Y LA...

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Utilización y control de los hechizos.
[+] Dos estilos de juego para el día y la noche.
[+] Banda Sonora brillante y doblaje impecable.
[–] Movimiento de cámara algo pobre.

GRÁFICOS: Diseño de personajes y escenarios fieles a los del filme. Utilización de luces y sombras que generan sensación de misterio.	8.9
AUDIO: Brillante apartado. Emocionantes composiciones musicales y doblaje al castellano realizado por los actores de la película.	9.2
JUGABILIDAD: Gran variedad de movimientos y acciones, pero sencillos de aprender. Los hechizos son utilizados libremente.	9.0
DURACIÓN: El juego ha concentrado las 300 páginas del libro recreando los momentos más importantes... Habrá magia para rato.	9.0

CONCLUSIÓN

El suspense, el terror y la magia estarán presentes en toda la aventura. Sin duda, una gran adaptación del libro y la película, aunque no se hayan incluido secuencias del largometraje.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

9.0 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL



Modos de juego

Dos posibilidades
El programa ***Virtua Tennis 2*** no presenta demasiadas posibilidades en este apartado. El modo Torneo permite enfrentarse a varios rivales elegidos por la computadora. Por su parte, el modo Gira Mundial, ofrece la opción de crear un jugador, mejorarlo e incluso cambiar su atuendo o contratar un compañero de dobles si canjeas los puntos obtenidos.

VIRTU

El clásico de la raqueta

Minijuegos
Una serie de minijuegos ponen la nota de color en el programa. En los mismos, se proponen una serie de retos en los que el tenis se mezcla con diferentes pruebas de habilidad que van desde la precisión a la rapidez.

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: SEGA
- DESARROLLADOR: HITMAKER
- DISTRIBUIDOR: ACCLAIM
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-4
- TENISTAS: REALES
- COMPETICIONES: 2
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLES
- NIVELES DIFICULTAD: 2
- MEMORY CARD: 361 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
- PVP RECOMENDADO: 59.95€

Virtua Tennis 2 no es una simple conversión a **PlayStation 2** de un título de **Dreamcast**. Para comprender el valor real de esta creación es necesario hacer una referencia a los orígenes de un título que supuso una auténtica revolución dentro de los videojuegos relacionados con el deporte de la raqueta. El citado juego basó su éxito en una considerable jugabilidad y, sobre todo, en unos gráficos increíbles, muy lejos de lo que en aquel momento podían ofrecer sus rivales de **Nintendo 64** y **PSone**. La prematura desaparición de **Dreamcast** aumentó aún más la leyenda de este programa, siendo su calidad uno de los argumentos más utilizados para defender a la defenestrada consola de **Sega**. Incluso con **Dreamcast** fuera de combate, la segunda parte de este juego en la que se pulieron algunos defectos, llegó a un mercado en el que la escasez de títulos incrementó su

DualShock 2

Botón	Función	Botón	Función
○	Bola Alta	L1	-
□	Cortada	R1	-
✕	Liftada	L2	-
△	Cambio Cámara	R2	-
Cruceta	Dirección	Select	-
Stick izq.	Dirección	Start	Pausa
Stick der.	-	L3	-
		R3	-

A TENNIS 2

por fin aparece en PlayStation 2

popularidad. La decisión tomada por **Sega** de programar para otras consolas permite a los usuarios de **PlayStation 2** tener acceso a una versión de la mencionada segunda parte de *Virtua Tennis*. La conversión es bastante fiel al compacto original, pues en esta ocasión vuelve a destacar el apartado gráfico. Así, los gráficos superan a los ofrecidos por sus cuatro rivales en la consola de **Sony** (*Centre Court, Smash Tennis, Roland Garros* y *WTA Tennis*). La reproducción física de los jugadores es las más fiel de todas las que hemos podido ver hasta el momento dentro de este tipo de programas. Entre los 16 tenistas incluidos, destacan los españoles **Carlos Moyá** y **Arantxa** **Sánchez Vicario**. También citar que es la primera vez que las hermanas **Williams** aparecen juntas en un videojuego, en el que también están presentes raquetas tan importantes como **Seles**, **Davenport** o **Kafelnikov**. Relacionado con el apartado gráfico, merecen especial mención las repeticiones automáticas que, a diferencia de la mayoría de sus competidores, reflejan la espectacularidad de este deporte. El control de los jugadores es muy sencillo, utilizando tan sólo tres botones para el mismo número de tipos de golpes. Sin embargo, hay que considerar la posibilidad de modificar la potencia y dirección, en función del tiempo que se tiene pulsado el botón y de la situación del *pad* direccional. Con ello se logra una gran jugabilidad que sólo encuentra rival en la ofrecida en *Smash Court Tennis*. El concepto *arcade* también se deja notar en las opciones, en las que se repiten las que han caracterizado a las versiones para **Dreamcast**. Así, el modo Gira Mundial permite crear un jugador y mejorar sus características para ir avanzando en la clasificación mundial. Para ello, se ofrece un completo calendario en el que, junto a los obligados Torneos, se incluyen unos animados minijuegos. La variedad de estos últimos va desde derribar bolos a pelotazos a esquivar las pelotas lanzadas por la computadora. En resumen, nos encontramos ante la nueva referencia del tenis en **PS2**.



Editor

El editor no ofrece demasiadas opciones a la hora de fijar el aspecto físico tanto de jugadores masculinos como femeninos. En el atuendo, la oferta es bastante más completa.

Jugadores

RAFTER

DAVENPORT

KAFELNIKOV

SERENA WILLIAMS

MOYÁ

ARANTXA

HAAS

VENUS WILLIAMS

VIRTUA TENNIS 2

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] La magnífica reproducción física de los jugadores.
[+] El control es bastante intuitivo.
[+] Los minijuegos ponen una nota de color.
[–] La música es bastante monótona.

GRÁFICOS: La reproducción de los rasgos físicos es la mejor dentro de este género. La animación tampoco está nada mal.	9.3
AUDIO: Los comentarios se reducen al tanteo. La música es monótona y no cesa durante la celebración de los encuentros.	8.0
JUGABILIDAD: Control sencillo e intuitivo sistema de dirección con el pad direccional. En definitiva, partidos muy entretenidos.	9.4
DURACIÓN: El modo Gira Mundial ofrece partidos oficiales y minijuegos. Los 4 niveles de dificultad complica aún más el juego.	9.2

CONCLUSIÓN

Nos encontramos ante el mejor y más jugable tenis de todos los tiempos. Su único rival en jugabilidad sería Smash Court Tennis aunque gráficamente le supera con claridad. Un nuevo clásico.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

9.3 (sobre 10)

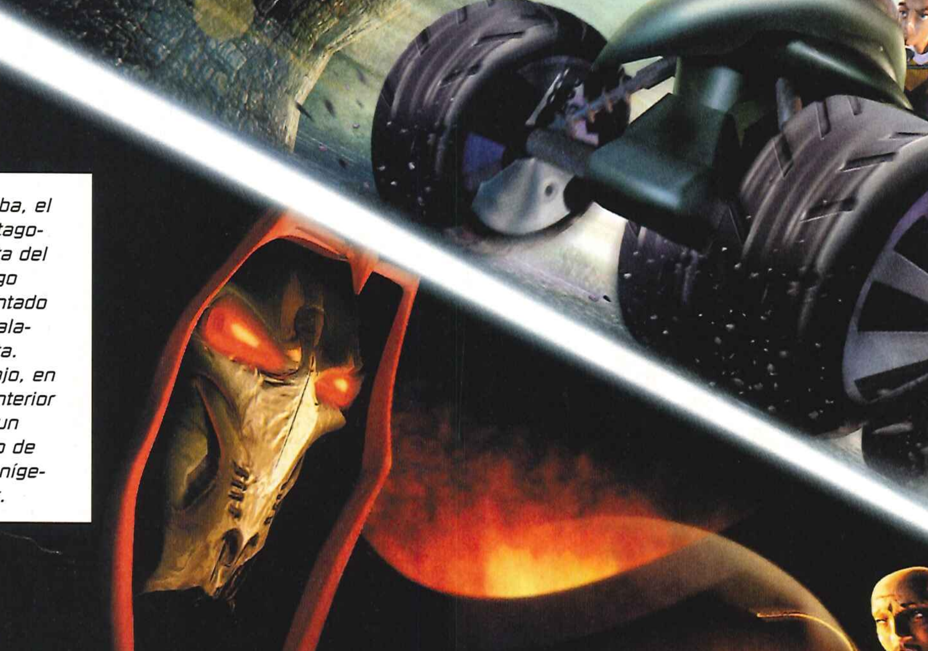
PUNTUACIÓN OFICIAL

por << Doc >>





Arriba, el protagonista del juego montado en aladelta. Abajo, en el interior de un nido de alienígenas.





http://haven.midway.com

HAVEN: CALL OF THE KING

La nueva dimensión de los juegos de plataformas

FICHA TÉCNICA

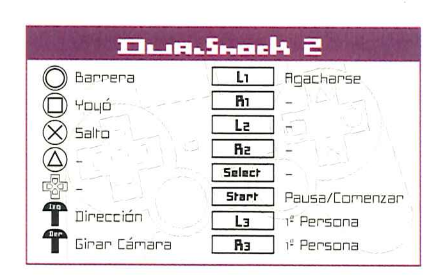
- COMPAÑÍA: MIDWAY
- DESARROLLADOR: TRAVELLER'S TALES
- DISTRIBUIDOR: VIRGIN PLAY
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: PLATAFORMAS 3D
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- VEHÍCULOS: 5
- ESCENARIOS: 46 ZONAS
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 68 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.99€



Hace ya más de un año, el género creado por **Nintendo** con *Super Mario 64* llegó a su punto álgido con uno de los plataformas 3D más célebres de la historia: *Jak & Daxter*. Ahora, la experiencia adquirida por la mayoría de los grupos de desarrollo está provocando la aparición de una nueva generación de plataformas, más largos, más completos y de mayor calidad gráfica, entre los que destaca ***Haven: Call Of The King***, el más ambicioso y original título del género del momento. Creado por **Traveller's Tales**, artífices de juegos como *Sonic R* o *Crash Bandicoot: Wrath Of Cortex*, **Haven** hace gala de un motor gráfico innovador, que incluye prácticamente todas las proezas visuales conseguidas por el *hardware* de **PS2**, y una jugabilidad de lo más variado, casi universal, que no se queda en el simple plataformas. Como bien reza el lema elegido por **Midway** para promocionar su título estrella de la temporada, ***Haven*** es el juego que los contiene a todos, ya que aunque su principal género es el plataformas 3D, en numerosas ocasiones, a lo largo de la aventura, tendremos que demostrar nuestra habilidad en diferentes variantes lúdicas como la conducción, el *shoot'em-up* 3D (a los mandos de una nave espacial) e incluso tendremos la posibilidad de surcar las aguas a bordo de una rápida y futurista lancha motora. El paso a diferentes zonas es lo que nos obligará, en cierto modo, a utilizar nuevos vehículos, bien por obligación para obtener algo a cambio (para utilizar el *buggy* y avanzar en el juego, tendemos que ganar una carrera con él), o simplemente por necesidad, como es el caso de la nave espacial *SunSurfer*, sin la cual no podremos visitar los escenarios situados en los diferentes planetas. La llegada a dichos escenarios no es la única que se verá condicionada por nuestras acciones, ya que las 46 zonas que componen el juego están unidas entre si por diferentes escenas en las que el jugador tomará un papel importantísimo, dejando atrás las aburridas pantallas de carga. Así, es posible que, tras eliminar el jefe de turno, tengamos que escapar en una especie de monorrail armado hasta los dientes, donde tendremos que eliminar a una gigantesca nave que al llegar al final de nuestro trayecto será derribada y caerá en el centro de un nuevo poblado inexplorado. Esto nos obligará a interactuar con sus nativos en busca de algún tipo de ayuda para pasar después a nuevas escenas de acción, a pie o montado en alguno de los vehículos. Durante las escenas en las que exploraremos a pie cualquiera de los escenarios tendremos la



DualShock 2



○	Barrera	L1	Agacharse
□	Yoyó	R1	–
✕	Salto	L2	–
△	–	R2	–
Cruceta	–	Select	–
		Start	Pausa/Comenzar
Izq	Dirección	L3	1ª Persona
Der	Girar Cámara	R3	1ª Persona



El Yoyó

El yoyó multi-uso de ***Haven*** le servirá para defenderse, como tirolina improvisada, etc.

posibilidad de hacer uso de diversos accesorios e *items*, como llaves (que utilizaremos para abrir jarrones específicos), plumas (gracias a las cuales seremos ayudados por nuestro simpático *robot* volador), linternas o nuestro yoyó, que siempre llevaremos encima y con el que podremos atacar a los enemigos y usar como improvisada tirolina en determinadas superficies. El yoyó no es lo único capaz de dañar y eliminar a nuestros enemigos, ya que determinados *items* nos darán la posibilidad de disparar dos diferentes tipos de láser, algo especialmente útil a la hora de enfrentarnos a los jefes de cada escenario y a grandes hordas de enemigos. Aunque llenar el escenario con dichas hordas enemigas no es algo que ocurra constantemente, según **Traveller's Tales** el motor gráfico creado exclusivamente para ***Haven*** es capaz de eso y de mucho más. Aproximadamente, el *engine* 3D de ***Haven*** es capaz de mostrar simultáneamente 250 personajes poligonales complejos (perfectamente texturados e iluminados) y unos 1.000 personajes simples (como podremos observar con los escarabajos del escenario de aspecto egipcio). Algunas de las características más impactantes de su motor gráfico, además del manejo de un alto número de polígonos, son la creación fractal de la superficie de los planetas (debemos recordar que para llegar a algunos de los escenarios tendremos que recorrer el espacio), la gestión del detalle gráfico dependiendo de nuestra situación y de la distancia de cada objeto y elemento y un gran número de efectos visuales de iluminación, deformación, etc. Al igual que *Jak & Daxter*, ***Haven*** muestra unos escenarios con mucho detalle y una buena cantidad de personajes de comportamiento autónomo, algo que, junto al pequeño ciclo que los astros siguen contínuamente en el universo creado por **Traveller's Tales**, imitando el amanecer, el atardecer, el día y la noche, conforman un universo vivo que se aloja en el interior de nuestra **PS2**. Lo único reprochable al impresionante apartado gráfico de ***Haven*** es la total falta de *anti-aliasing* y lo artificial de las animaciones de cada uno de los personajes (sobre todo en los ⇒

Al principio, el control de Haven es complicado y exigente. Tras alguna que otra hora, su manejo no tendrá secretos.



<Haven presenta un sistema de juego que va más allá de las simples plataformas>

Final Bosses

Los jefes más gigantescos

Al final de cada una de las zonas donde se desarrolla ***Haven*** nos enfrentaremos al clásico jefe. Antes de llegar a enfrentarnos a Lord Vetch, tendremos que eliminar todo tipo de «escoria» intergaláctica, desde un gigantesco robot minero hasta una reina alien situada en el fondo de su nido.



Motor Gráfico

Uno de los engine 3D más potentes

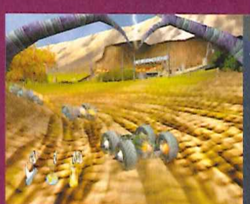
El motor gráfico creado por **Traveller's Tales** exclusivamente para ***Haven*** permite mostrar todo el escenario a la vez, calcula el nivel de detalle de cada elemento dependiendo de la distancia, etc...



Vehículos

Más que un simple plataformas

A lo largo de cada una de las 46 zonas de que consta ***Haven***, tendremos la oportunidad (y también la obligación) de manejar diferentes tipos de vehículos, desde un *buggy* hasta una nave espacial, pasando por una lancha motora, un *jet-pack*, un ala-delta, etc...









por << Doc >>



<Traveller's Tales asegura que para completar el juego en su totalidad necesitaremos un mínimo de sesenta horas>

Habilidades de Haven

Haven no solo es un virtuoso del yoyó, también es capaz de nadar y bucear, de hacer uso de su barrera de energía e incluso utilizar cualquier aparato que caiga en sus manos, como el cañón laser del monorrail.





saltos y demás acrobacias del protagonista). De poco serviría la habilidad de los experimentados grafistas de **Traveller's Tales** si no estuviera **Rodney Matthews** detrás de cada uno de los diseños visuales del juego. El inconfundible estilo del famoso ilustrador británico, creador de diseños como los logotipos de **Bizarre Creations** o **Traveller's Tales** o portadas para el grupo **Asia**, da vida al colorista universo de ***Haven***. El apartado sonoro del juego no se queda atrás, haciendo gala de una banda sonora orquestada de gran calidad y unas peculiares voces en castellano. Dichas voces han sido representadas con un marcadísimo acento anglosajón, algo que, si bien en un principio decepcionará un poco, terminará siendo un detalle de lo más cómico. En un título de estas características, capaz de abarcar varios géneros y de representar un universo completo, resulta inevitable encontrar pequeños fallos (como el del doblaje). El más importante de todos tiene relación directa con el apartado de la jugabilidad. Si bien en *Jak & Daxter* el control resultaba de lo más preciso e intuitivo tras pocos minutos después del inicio de una partida, ***Haven: Call Of The King*** presenta un control algo confuso, debido a la artificial animación del personaje protagonista y a la exigente detección de colisiones con los elementos que pueblan los escenarios. En algunos momentos, acertar el objetivo con el yoyó o cruzar una determinada zona poblada de proyectiles enemigos se convierte en un suplicio. La curva de dificultad de ***Haven*** se pone cuesta arriba nada más comenzar, debido sobre todo al exigente control del protagonista. Teniendo en cuenta su longitud (**Traveller's Tales** asegura que se necesitan 60 horas para completarlo), el problema de adaptación al control y la dificultad para avanzar quedarán subsanados con la práctica, incluso antes de llegar al ocho por ciento del juego. **T. Tales** y **Midway** han creado un título «global», un plataformas que asalta multitud de géneros para ofrecer al jugador una experiencia sin igual, y que a pocos dejará indiferentes.

Detalles



EL ABORDAJE PIRATA
En este escenario tendremos que proteger nuestro *ferry* de los barcos pirata que nos acechan.



EL PÁJARO ROBOT
Si recogemos un número determinado de plumas, nuestro *robot* nos transportará a diferentes lugares del escenario.



PERSONAJES
En determinados momentos será indispensable hablar con los nativos para continuar la aventura.



ESCENAS
Haven muestra una buena cantidad de escenas entre zonas, animadas con el *engine* 3D creado por **T. Tales**.

HAVEN: CALL O. T. KING

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Su motor gráfico posee una calidad sobresaliente.
[+] La posibilidad de usar diferentes vehículos.
[–] El control es algo impreciso y muy exigente.
[–] Las animaciones son muy artificiales.

GRÁFICOS: El motor creado por Traveller's Tales es uno de los más potentes que hemos visto funcionando en PlayStation 2.	9.3
AUDIO: La banda sonora orquestada le da un aire épico a la aventura. El acento anglosajón de las voces resulta muy cómico.	8.8
JUGABILIDAD: La posibilidad de utilizar diversos vehículos le da una nueva dimensión a las plataformas. El control es muy exigente.	9.0
DURACIÓN: Traveller's Tales asegura que es difícil completar Haven totalmente en menos de 60 horas reales de juego.	9.3

CONCLUSIÓN

Aunque al principio su control resulta algo complicado y exigente, Haven es, sin duda, uno de los más originales, completos y ambiciosos plataformas jamás creado para PlayStation 2.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

9.2 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL

LAS REGLAS ESTÁN PARA ROMPERLAS

SYSTEM OF A DOWN

STEAL THIS ALBUM!

Roba este álbum

Escucha el nuevo disco de S.O.A.D.
en www.sonymusic.es/SOAD

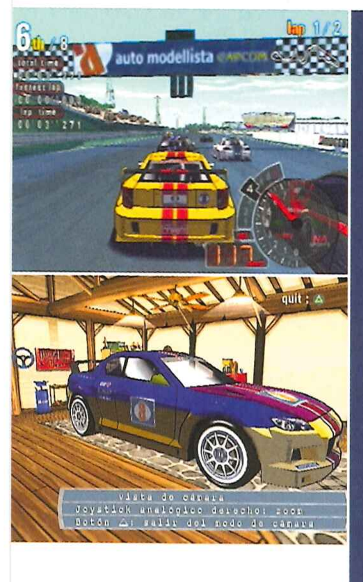
Disfruta de tu música
favorita en PlayStation 2

Tipo





por << Dani3Po >>







http://www.capcom.com

AUTO MODELLISTA

Capcom reúne lo mejor de los arcades de conducción y las

FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: CAPCOM
- DESARROLLADOR: CAPCOM
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: CONDUCCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- COCHES: 7 MARCAS
- CIRCUITOS: 8
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 5
- MEMORY CARD: 238 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
- PVP RECOMENDADO: 65.95€

Dada la última avalancha de *arcades* de conducción que han aterrizado en la 128 *bits* de **Sony**, la mayoría de una cualidad indiscutible (*Gumball 3000, Need For Speed: Hot Pursuit 2, Burnout 2*), parece complicado que el juego de **Capcom** pueda hacerse con un lugar de privilegio en tan competitivo sector. Pero hay algo que hace diferente a ***Auto Medellista*** del resto de sus competidores, y no me estoy refiriendo a su llamativo aspecto gráfico. Desde el primer momento en el que presenciamos el juego en movimiento, en el pasado **E3** de **Los Ángeles** (acompañado de la espectacular cabina de conducción para dos jugadores), comprendimos que se convertiría de inmediato en un juego de culto para los aficionados a la velocidad. Y es que ***Auto Modellista*** combina lo mejor de los juegos de diversión inmediata y directa con la duración y las posibilidades de un *Gran Turismo*. Las marcas japonesas

DualShock 2

◯	Freno de mano	L1	Bajar marcha
▢	Freno	R1	Subir Marcha
✕	Acelerador	L2	Cámara trasera
△	Peligro	R2	Cambiar cámara
	Dirección	Select	-
	Dirección	Start	Pausa
	-	L3	-
		R3	-

más importantes como *Honda, Mazda, Nissan* o *Toyota*, han cedido sus coches más conocidos para que los grafistas de **Capcom** crearan réplicas virtuales utilizando la herramienta «Artistoon», creada por ellos mismos. El resultado es una apariencia gráfica que, como podéis apreciar en las pantallas que acompañan al texto, resulta una mezcla perfecta de estilo *cartoon* y realismo. Las texturas de los coches, a diferencia de otros títulos de similar estilo como *Wacky Races*, son detalladas y ricas en matices, y no se limitan a emplear un color plano. Las modificaciones que podemos efectuar a los vehículos son innumerables y satisfarán a los aficionados al «Tunning» como ningún otro juego lo ha hecho hasta ahora. Alerones, adhesivos, llantas, faros, todo puede ser rediseñado a nuestro antojo, contando incluso con las marcas reales de los fabricantes de estas piezas. Los circuitos tampoco se quedan atrás. Aunque su número no sea muy elevado, representan lugares reales de **Tokio** y sus alrededores de un modo espectacular. Además, incluyen todo tipo de detalles y condiciones meteorológicas (lluvia, reflejos del sol, caída de las hojas) para dotarlos de mayor belleza.







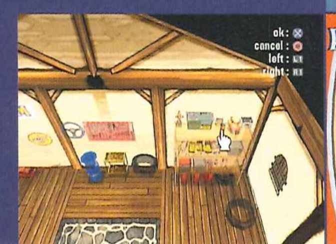
El Artistoon hace que los coches tengan una apariencia realista y cartoon.

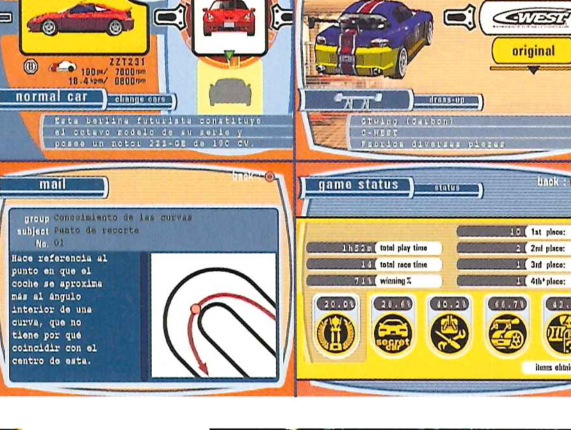


Garage Life

Un modo similar a Gran Turismo

En el modo principal del juego deberemos comenzar creando nuestra matrícula y eligiendo el aspecto de nuestro garaje. Desde él podremos competir, cambiar de coche, ajustar el nuestro, grabar partida o leer los correos electrónicos que nos lleguen.





Detalles



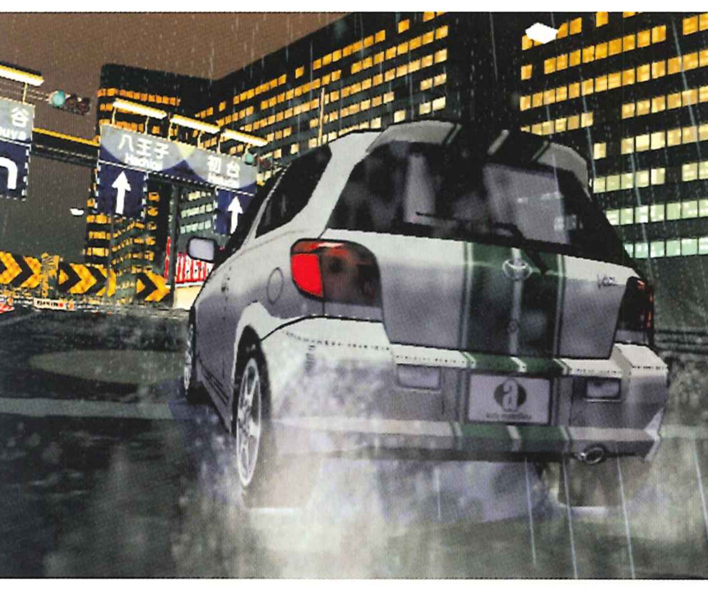
DOS JUGADORES
En el modo *Arcade* podremos disputar competidas carreras a pantalla partida con un amigo.

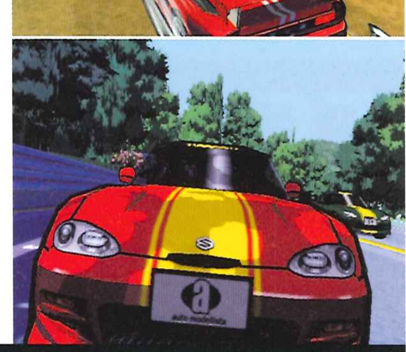


MODO VJ
En esta modalidad podremos crear una especie de *videoclip* partiendo de una repetición guardada.



ADHESIVOS
Una de las opciones de personalización del coche incluye un completo editor de pegatinas para distintas partes.

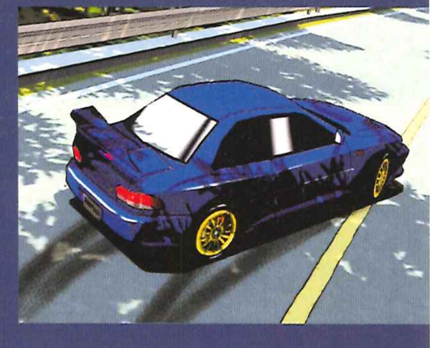




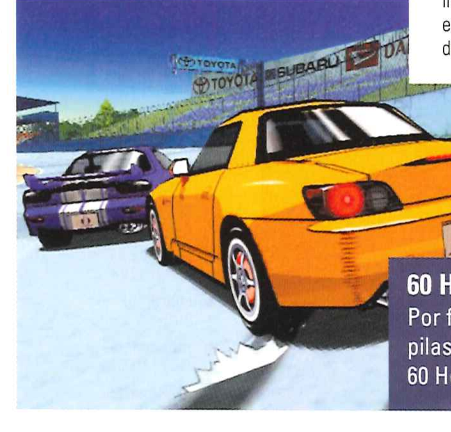
El efecto creado para representar el agua es uno de los más conseguidos visto hasta ahora en un juego para PS2. Los reflejos sobre el asfalto y las salpicaduras que provocan los neumáticos de los vehículos son muy espectaculares.

posibilidades de un simulador en un juego diferente

Pero el punto fuerte de ***Auto Modellista*** es, sin duda, el estilo de conducción. Pocas veces habrás visto unas carreras con tanto nervio e intensidad como las que ofrece el título de **Capcom**. El comportamiento de los coches es preciso y responden en cada momento a tus órdenes de un modo inmediato, sin darle demasiada importancia a las leyes de la física y la mecánica. Lo que prima es la jugabilidad, y la sensación de control absoluto sobre tu vehículo. Puede que los puristas lo vean demasido poco realista, pero para ellos ya se han creado otros títulos más exigentes. El modo principal del juego, llamado *Garage Life*, nos propone crear un garaje que albergue nuestro vehículo preferido desde el principio. Al no existir en el juego recompensas en metálico, los coches a los que podemos acceder irán apareciendo poco a poco según vayamos ganando competiciones. Lo mismo pasará con las distintas partes modificables, las pegatinas y los elementos decorativos del garaje. Existe un modo en el que podremos añadir elementos al auto, como posters, latas de carburante, cajas de herramientas, etc. A la hora de poner nuestro coche a punto también se nos ofrecerán todas las facilidades del mundo. Indicando el circuito en el que vamos a competir, nuestro estilo de conducción (agarre o derrape) y si preferimos primar la aceleración o la velocidad máxima, el juego se encargará de equipar al vehículo con las piezas más apropiadas. Aparte de este modo principal, también incluye el *arcade* para dos jugadores y otro llamado *VJ Mode* en el que podremos grabar y editar las repeticiones, añadiéndoles todo tipo de efectos. Lástima que los duelos *On-line* se hayan quedado en **Japón**.



<Las licencias incluyen a los coches y a los fabricantes de piezas>



60 Herzios
Por fin **Capcom** se pone las pilas e incorpora un modo de 60 Herzios en sus juegos.

AUTO MODELLISTA

LO MEJOR Y LO PEOR
- [+] El estilo gráfico lo hace diferente al resto.
- [+] El control de los vehículos es perfecto.
- [+] El modo Garage Life es un gran acierto.
- [−] Cuenta con pocos coches y circuitos.

GRÁFICOS: El motor «Artistoon» diseñado por Capcom crea uno de los entornos más llamativos vistos en un juego de este tipo.	9.1
AUDIO: Las melodías que acompañan a cada carrera quedan prácticamente eclipsadas por el rugido de los coches.	8.6
JUGABILIDAD: Las carreras se te harán cortas por su intensidad. No te importará repetirlas una y otra vez.	9.3
DURACIÓN: El modo principal ofrece un desafío de dificultad bien ajustada y de duración suficiente.	9.0

CONCLUSIÓN
Si buscas algo diferente, que te haga descargar adrenalina a raudales, este es tu juego. No hay nada tan jugable y divertido en en PS2. Gran Turismo se encuentra con Ridge Racer.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

9.2 (sobre 10)
PUNTUACIÓN OFICIAL

http://www.thps4.com

TONY HAWK'S PRO SKATER 4

Tony Hawk regresa para liderar, una vez más, el género creado

Editores variados

Personaliza niveles y personajes

Ambos editores han sido mejorados significativamente, dando la posibilidad, en el caso del editor de personajes, de incluir muchos más elementos y de modificar casi todos los aspectos de nuestro diseño. El editor de escenarios es el más completo que hemos visto en un título como *Tony 4*. Posee cientos de elementos arquitectónicos y su gestión de la memoria permite añadir muchos más objetos que en la anterior entrega.

Crea tu propio parque o tu alter ego en el juego.

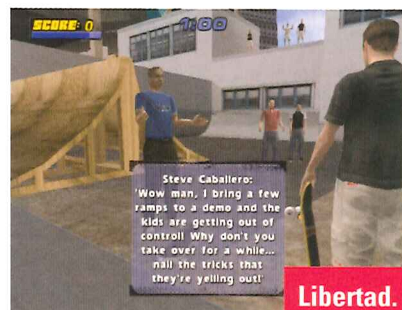


Ficha técnica

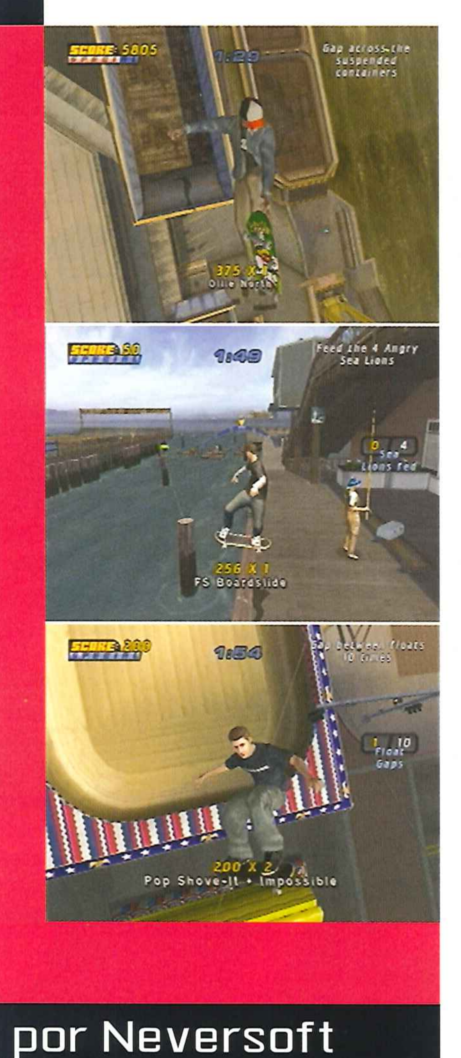
- **COMPAÑÍA:** ACTIVISION
- **DESARROLLADOR:** NEVERSOFT
- **DISTRIBUIDOR:** PROEIN
- **PAÍS DE ORIGEN:** ESTADOS UNIDOS
- **GÉNERO:** DEPORTIVO
- **FORMATO:** DVD-ROM
- **JUGADORES:** 1-2 (5 ON-LINE)
- **PERSONAJES:** 15+4 SECRETOS
- **CIRCUITOS:** 10 + 2 SECRETOS
- **TEXTO-DOBLAJE:** INGLÉS-INGLÉS
- **NIVELES DIFICULTAD:** 1
- **MEMORY CARD:** 64 KB
- **OPCIÓN 50/60 HZ:** NO
- **PVP RECOMENDADO:** 64.95€



Fieles a su cita anual (principalmente porque en su contrato con **Activision** así lo estipula), **Neversoft** nos brinda de nuevo la oportunidad de emular a **Tony Hawk** con el mejor título de *skate* de la temporada. ***Tony Hawk's Pro Skater 4*** evoluciona cada elemento de la anterior entrega, dando una nueva vuelta de tuerca al género y sirviendo como principal referente para la mayoría de los títulos basados en la disciplina deportiva de la tabla con los que seremos bombardeados el próximo año. Esta nueva entrega presenta un original concepto de juego (que ya vimos en *Aggressive Inline*, aunque fuera anunciado antes por **Neversoft**), que se caracteriza por su gran libertad de acción. Cada uno de los niveles del juego posee 16 diferentes misiones (21 al completar el juego) que deberán ser «activadas» para poder ser completadas posteriormente. Para hacerlo, tendremos que hablar con los diferentes personajes que pueblan cada escenario, los cuales nos informarán de las condiciones a cumplir y del tiempo máximo para realizarla. En todos los niveles encontraremos misiones en las que deberemos recoger las letras que forman la palabra SKATE, conseguir medalla en una improvisada competición o realizar un único truco mientras recogemos las letras C, O, M, B y O, mientras que la estructura de cada escenario y los elementos que en ellos encontraremos servirán de excusa para completar las restantes misiones y realizar las más increíbles y absurdas proezas sobre una tabla. Entre ellas destacan un juego de tenis (utilizando la tabla como raqueta), lanzar al mar un determinado número de turistas «apalancados» en una barandilla en el escenario de **Alcatraz** e incluso impedir el robo de un vehículo haciendo *Skitching* (nuevo movimiento que consiste en agarrarse al paragolpes trasero de los coches). Junto al *Skitching*, encontraremos una buena cantidad de nuevos movimientos, tanto seleccionables desde el menú de compra de trucos como disponibles desde el comienzo del juego. Ahora, se ha aumentado la cantidad de trucos genéricos, realizables con cualquiera de los personajes.



Libertad. Sólo tendremos límites de tiempo a la hora de completar las misiones de cada escenario.



por Neversoft

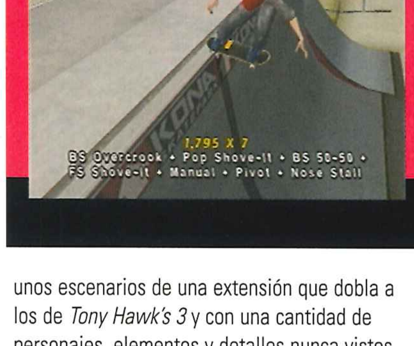


Tony Hawk sigue siendo el rey del skate tanto en el universo lúdico creado por Neversoft como en las competiciones en las que sigue participando.





A través del Skitching podrás agarrarte a los vehículos e impulsarte a mucha velocidad.



<La libertad de acción caracteriza el nuevo sistema jugable introducido por Neversoft en THPS4>

Detalles



JUEGO ON-LINE
Neversoft ha incluido multitud de opciones para conectar nuestra **PS2** a **Internet** y jugar *On-line*.



VIDEOS
Al igual que el último *Tony Hawk*, ***THPS4*** incluye vídeos con tomas falsas, caídas, fiestas de **Neversoft**, etc.

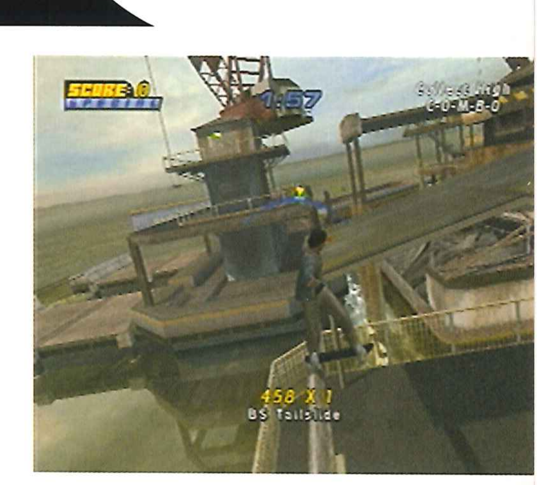


DE COMPRAS
Con el dinero conseguido podremos comprar escenarios, personajes...



MISIONES
En esta ocasión son más variadas e imposibles. En la pantalla, una de las primeras misiones, ganar un juego a un tenista.

Algunos de los objetivos nos obligarán a realizar nuevos movimientos especiales, que se añadirán a nuestro repertorio. Esos nuevos trucos no son lo único que conseguiremos con la consecución de cada misión, ya que al completar cada una de ellas seremos recompensados con diferentes cantidades monetarias, acceso a nuevas zonas del escenario e incluso *start points* para mejorar las características de nuestro personaje. El sistema para conseguir extras ha sido mejorado y simplificado. Ahora podremos invertir el dinero conseguido en cada escenario en personajes secretos (entre los que encontraremos a **Jango Fett**), en varios vídeos de tomas falsas y caídas, en los dos últimos niveles, en nuevas tablas e incluso en nuevos complementos para el editor de personajes como unos zapatos de payaso. Junto al mencionado editor de personajes, con más elementos y posibilidades que nunca, encontraremos el de escenarios. En él, podremos diseñar nuestro propio parque para patinar (o seleccionar alguno de los 25 ya prediseñados), haciendo uso de una centena de elementos como rampas, *half-pipes* o *bowls*, y descuidando su tamaño o la cantidad de elementos presentes, ya que la gestión de memoria utilizada por **Neversoft** permite crear escenarios de lo más complejo y variado. Técnicamente, el título de **Neversoft** presenta unos modelos 3D prácticamente idénticos a los de la anterior entrega, pero hace gala de unos escenarios de una extensión que dobla a los de *Tony Hawk's 3* y con una cantidad de personajes, elementos y detalles nunca vistos en un título de sus características, manteniendo un estable *frame rate* que roza en los 50 Hz (en su versión PAL). Como de costumbre, la banda sonora de ***Tony Hawk's Pro Skater 4*** ha sido cuidadosamente seleccionada, alternando temas *Hip-Hop* con *Rock&Roll*, tanto clásico como actual. Entre dichas melodías encontraremos *The Number Of The Beast* (*Iron Maiden*), Oodles of O's (*De La Soul*), *T. N. T.* (*AC/DC*) y otros temas de grupos como *Zeke*, *System Of A Down*, *MuskaBeatz*, *Public Enemy*, *Sex Pistols*, *The Cult* o *N.W.A.*



El detalle con el que han sido diseñados todos y cada uno de los escenarios es mucho mayor que el de la anterior entrega.

TONY HAWK'S 4

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] THPS4 es, con diferencia, el mejor título de Skate.
[+] Sus posibilidades lo hacen casi inacabable.
[–] Si no eres un virtuoso del pad, olvídate de Tony 4.
[–] Algunas misiones desesperarán al más hábil.

GRÁFICOS: Su motor gráfico muestra unos escenarios gigantescos, repletos de detalle, que no ralentizan la acción lo más mínimo.	9.3
AUDIO: La banda sonora de THPS4 está compuesta por temas de AC/DC, System Of A Down, De La Soul, Public Enemy, MuskaBeatz...	9.4
JUGABILIDAD: Las novedades incorporadas a esta nueva entrega convierten al título de Ska de Neversoft en el más jugable.	9.3
DURACIÓN: Junto a la esperada opción On-line, THPS4 ofrece una buena cantidad de escenarios y de extras por descubrir.	9.0

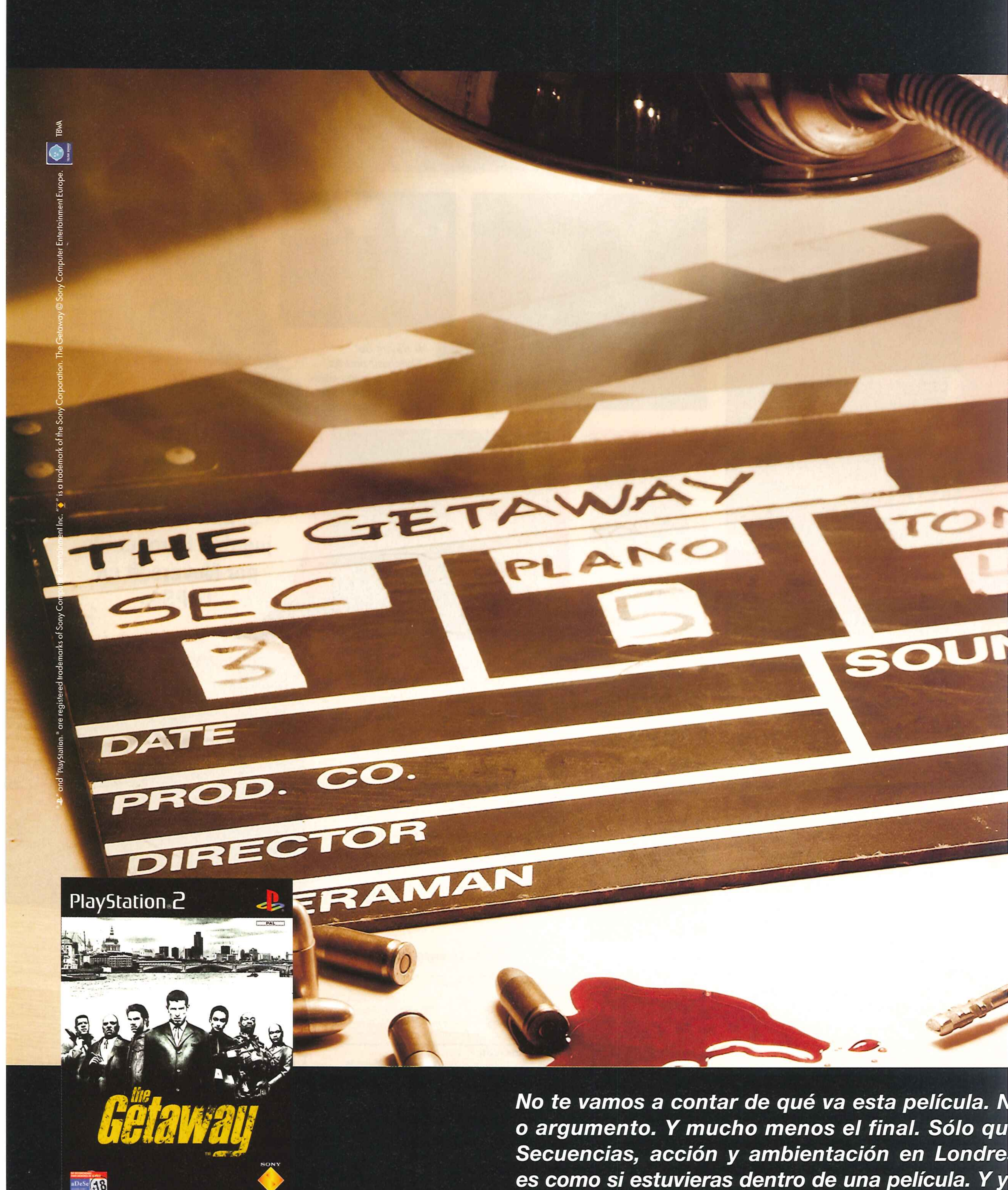
CONCLUSIÓN

Una vez más, Neversoft se pone a la cabeza del género del deporte alternativo con Tony Hawk's 4. Su diversión, jugabilidad y calidad técnica le ponen muy por encima de sus competidores.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

9.3 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL



THE GETAWAY
SEC
3
PLANO
5
TO
SOUN
DATE
PROD. CO.
DIRECTOR
ERAMAN
PlayStation 2
PAL
the Getaway
SONY
aDeSe 18
www.dondeestacharlie.com
No te vamos a contar de qué va esta película. N
o argumento. Y mucho menos el final. Sólo qu
Secuencias, acción y ambientación en Londre
es como si estuvieras dentro de una película. Y y
"" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "" is a trademark of the Sony Corporation. The Getaway © Sony Computer Entertainment Europe.
TBWA



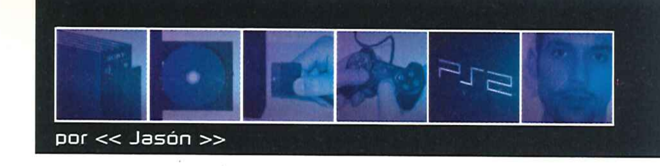
ién es el malo ni quien es el bueno. Nada de trama
to va de La Mafia y tú estás metido hasta el cuello.
producida al milímetro. En The Getaway todo
bes, las películas no se cuentan.



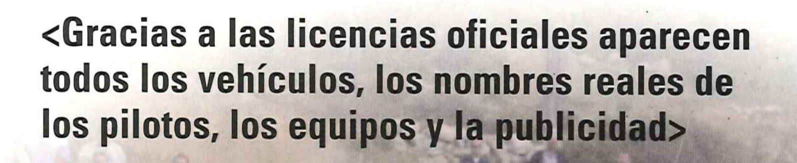
es.playstation.com

PlayStation 2

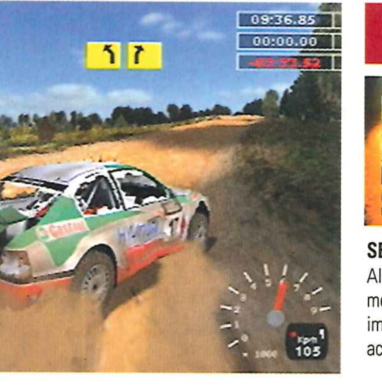
TENSION REALISMO INTRIGA EL OTRO LADO



por << Jasón >>



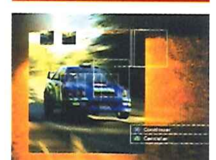
<Gracias a las licencias oficiales aparecen todos los vehículos, los nombres reales de los pilotos, los equipos y la publicidad>



La calidad en el modelado interior y exterior de los vehículos se pone de manifiesto con el detalle del motor del Subaru en la pantalla inferior.



Detalles



SECUENCIAS FMV
Al comenzar el Rally se mostrarán vídeos con imágenes históricas y actuales de los 14 países.



TOQUES DE CALIDAD
Además de la resolución de 10 cm. de la calzada, hay detalles exquisitos como los diferentes tonos de los guardarraíles al haber sido sustituidos por otros nuevos.

PlayStation 2

http://es.playstation.com

W.R.C II EXTR

Sony C.E. ha creado el simulador de rallys definitivo para

Ficha técnica

- **COMPAÑÍA:** SONY C.E.
- **DESARROLLADOR:** EVOLUTION STUDIOS
- **DISTRIBUIDOR:** SONY C.E.
- **PAÍS DE ORIGEN:** REINO UNIDO
- **GÉNERO:** SIMULACIÓN
- **FORMATO:** DVD-ROM
- **JUGADORES:** 1-2-4 [TURNOS]
- **EQUIPOS:** 7 [LOS OFICIALES]
- **ETAPAS:** 115
- **TEXTO-DOBLAJE:** CASTELLANO-CAST.
- **NIVELES DIFICULTAD:** 3
- **MEMORY CARD:** 1500 KB
- **OPCIÓN 50/60 HZ:** NO
- **PVP RECOMENDADO:** 59.99€



Desde su presentación en pleno Rally de **Alemania**, ***W.R.C. II Extreme***, juego oficial del Campeonato Mundial de Rallys, prometía un acabado impecable, en proporción a la minuciosidad que **Evolution Studios** se había tomado a la hora de recopilar todos los datos necesarios para plasmar la realidad de los rallys en todo su esplendor. El insidioso trabajo muestra sus frutos convirtiéndole en el mejor simulador de conducción, en la modalidad de rallys, que una consola haya visto jamás. Su potentísimo motor gráfico nos ofrece una profundidad en el campo visual totalmente hipnótica, pudiendo discernir el paisaje y trazado a distancias hasta el momento desconocidas y sin sacrificar en ningún momento el dinamismo general del juego. Además la alta densidad de objetos simultáneos en pantalla consigue completar esa complejidad y variedad de escenarios tan cercana a la realidad. Esto se complementa perfectamente con la dinámica en los movimientos del vehículo en numerosas condiciones de trazado: asfalto mojado, barro, nieve, hielo, gravilla o charcos. El peso del coche, las irregularidades de la calzada, la adherencia de los neumáticos, la suspensión independiente, la tracción y la frenada se combinan a la perfección para ofrecernos el mayor parecido con la realidad desde cualquiera de sus seis perspectivas posibles de pilotaje. El modelado de cada uno de los vehículos, con un total de 20.000 polígonos, reproduce fielmente, a partir de los planos reales del fabricante, hasta el más mínimo detalle en su diseño, tanto en el exterior como en el interior del habitáculo. Como consecuencia de los impactos contra los objetos del escenario en nuestro recorrido deformaremos o perderemos hasta 25 elementos diferentes del coche recreados a partir de fotos reales. Nuestra máquina se irá ensuciando con polvo y barro a lo largo del tramo manchando la brillante carroceria y las lunas, siendo más notable su interacción en las dos vistas interiores. El apartado de los efectos de sonido culmina con la nitidez y variedad propia de cada máquina. Las explosiones del tubo de escape, el cambio secuencial, el rugido del motor o los sonidos producidos por los elementos del escenario o el tipo de terreno. Hay que tener en cuenta la personalización del sonido dependiendo de la vista utilizada ya que, por ejemplo, en las que observamos el coche desde el exterior nos ofrecen el lado más estruendoso, debido al tubo de escape, en contrapunto

En el modo Cara a Cara competirás a pantalla partida viendo a tu rival como coche fantasma.

DualShock 2

○	Freno de Mano	L1	Bajar Marcha
□	Freno	R1	Subir Marcha
✕	Acelerador	L2	-
△	Cambio Cámara	R2	Freno de Mano
Cruceta	Dirección	Select	Opciones Replay
Izq	Dirección	Start	Pausa/Opciones
Der	Dirección	L3	-
		R3	-





INMENSA VISIBILIDAD
El increíble motor gráfico gestiona en tiempo real vastas extensiones de terreno repletas de elementos sin efectos secundarios adversos. Desde el helicóptero se ofrecen bellas panorámicas.



Aquí teneís un Hyundai haciendo aquaplaning al atravesar un charco.

Detalles



PUESTA A PUNTO
La optimización del coche en cuanto a daños o configuración se hará entre etapas y con un tiempo limitado.



REPETICIONES
Tras la carrera podremos observar nuestra trayectoria a través de multitud de cámaras desde el coche, escenario y con diferentes tomas aéreas.



DIGIMASK
Es la tecnología utilizada para recrear las facciones de los 50 pilotos/copilotos.

EME

PlayStation 2

con las interiores, más sosegadas pero completamente diferentes al percibir el sonido del cambio secuencial. Al final de cada carrera y de forma automática observaremos la repetición de nuestro recorrido con una cantidad considerable de cámaras donde destaca la del helicóptero y su sorprendente *zoom*. Los 14 países del campeonato albergan más de 800 km. repartidos en un total de 115 etapas fielmente reproducidas y que incrementan la duración total del juego. ***W.R.C. II Extreme*** se convierte, sin lugar a dudas, en el mayor y mejor trabajo realizado en la simulación de rallys hasta la fecha.



Cámaras

W.R.C. II Extreme ofrece seis perspectivas diferentes
Para una mayor variedad en la conducción podremos elegir entre dos cámaras situadas en la parte delantera (en paragolpes y encima del capó), dos en el habitáculo, la del piloto y una central que abarca toda la luna delantera, y dos externas que nos permiten ver el coche por detrás, una de cerca y otra un poco más lejana. Más variedad imposible.



<Todos los escenarios han sido creados a partir de fotos reales, de satélite y DEM Data>

W.R.C. II EXTREME

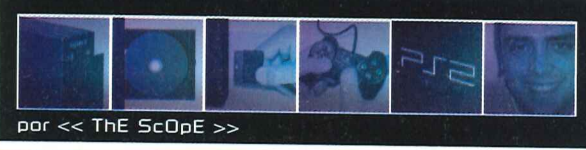
LO MEJOR Y LO PEOR
- [+] Posee un motor gráfico incomparable.
- [+] La dinámica de movimiento acentúa la simulación.
- [+] Tiene todas las licencias del campeonato.
- [−] La poca sensibilidad en los daños.

GRÁFICOS: La gran versatilidad del motor gráfico le permite gestionar de forma magistral grandes espacios repletos de elementos.	9.7
AUDIO: Los efectos de sonido captados en plena carrera completan la sensación de conducción. Chemical Brothers hace el resto.	9.6
JUGABILIDAD: El rápido y progresivo aprendizaje a la hora de trazar nos hará disfrutar en poco tiempo con W.R.C. II Extreme.	9.6
DURACIÓN: Más de 800 kilómetros repartidos en 115 etapas. Además los siete modos de juego y los extras aumentan su longevidad.	9.6

CONCLUSIÓN
W.R.C. II Extreme nos trae la verdadera simulación en la conducción de rally, aumentando las posibilidades de acercarnos cada vez más a la realidad. Sin duda, el mejor de su género.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

9.6 (sobre 10)
PUNTUACIÓN OFICIAL



Detalles

SPEED GOLF
No es precisamente la modalidad más divertida, pero es una variante.

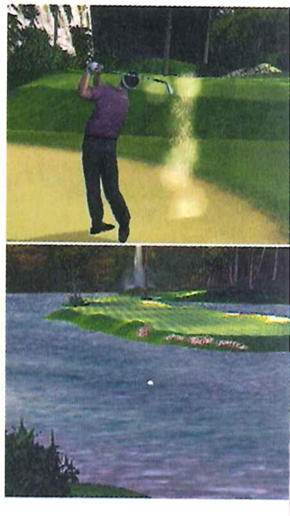


SÚPER GOLPE
Un golpe perfecto se acompaña con diferentes secuencias.



EL PUTT
Como en la realidad, el *green* será quien marque las diferencias.

<La versión 2003 multiplica su oferta de juego>



Los escenarios del juego son espectaculares.

http://espana.ea.com

TIGER WOODS PGA TOUR 2003

Más campos, más jugadores, más modos... El líder del golf

Ficha técnica
- COMPAÑÍA: EA SPORTS
- DESARROLLADOR: EA SPORTS
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: CANADÁ
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-4
- PERSONAJES: 17+FICTICIOS
- CAMPOS: 14
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 160 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 65.95€

De todos es sabido que el golf siempre ha sido uno de los deportes más agradecidos a la hora de trasladarse a las consolas. Salvo las constantes mejoras gráficas, pocas variaciones había desde que la consabida barra de potencia se instauró como método para trasladar los golpes a la pantalla. Aunque en el mundo del **PC** ya existía, hay que reconocerle el mérito a *Tiger Woods* por ser el primero que revolucionó la forma de controlar este tipo de simuladores. Ya no tenemos una barra de potencia en que la tenemos que parar a ojo en distintos puntos como si del movimiento de un péndulo se tratara. Ahora hay que realizar el *swing* al completo con el mando analógico, de arriba a abajo, subiendo y bajando el palo en línea recta. Cuanto más lo subamos, más fuerte será el impacto; y si nos torcemos a la derecha o a la izquierda, será entonces cuando realicemos efectos. Un control que parece complicado por la exigencia de concentración, pero que a la larga se agradece porque seremos nosotros los únicos responsables de cada golpe y se eliminará el «automatismo» que caracteriza a otros juegos. Este tipo de control avala a este juego, y aunque somos conscientes que en un primer contacto puede generar rechazo, os aseguramos que una vez que os acostumbréis a él, difícilmente os separaréis del mando, especialmente los amantes de este deporte. Esta entrega repite el mismo sistema de control sin variar ni un ápice, y prácticamente repite el nivel gráfico de la anterior entrega (aunque hay mejoras gráficas leves). El principal cambio y la principal evolución es más cuantitativa que cualitativa. Estamos ante la misma versión 2002 pero con todo multiplicado. Hay muchos más jugadores (¿por qué entre los reales no se han acordado de **Sergio García**?), un número exagerado de campos y nuevos modos de juego. Entre los modos hay que destacar de nuevo el llamado Escenarios, auténticos retos que nos quitarán el sueño, y el inédito *Skill Zone*. Este último es una original prueba de puntería y habilidad en la que habrá que acertar a dianas. En resumen, y para que no lo dudes más, ***Tiger Woods 2003*** es lo mejor que puedes encontrar en el mercado en cuanto a simulación de golf.

DualShock 2

○	Zoom a bandera	L1	Spin
□	Tipo de golpe	R1	Cambio palo
✕	Cambio cámara	L2	
△	Reset	R2	Cambio palo
		Select	Vista aérea
Cruceta	Apuntar	Start	Pausa
Izq.	Swing	L3	-
Der.	-	R3	-

TIGER WOODS 2003

LO MEJOR Y LO PEOR
- [+] La enorme variedad de campos y jugadores.
- [+] El realismo es la nota distintiva.
- [-] Puede costar hacerse con el swing.
- [-] Se «patea» más con intuición que otra cosa.

GRÁFICOS: Las animaciones faciales, los movimientos y los escenarios están realizados con suma maestría.	9.1
AUDIO: La música tan cañera no pega mucho (sólo está en los menús). El ruido de los impactos y los botes es perfecto.	8.5
JUGABILIDAD: Con un control tan sensible, es difícil que se repitan situaciones. Cada partida será diferente y la diversión constante.	9.3
DURACIÓN: Muchos campos que completar, jugadores que derrotar y modos que terminar. Hay juego para meses.	9.3

CONCLUSIÓN
En cuanto os hagáis con la forma de realizar el swing, descubriréis un título lleno de posibilidades, de variantes, de campos y de modos de juego. Realmente difícil soltar el mando.

PlayStation 2 Revista Oficial · España
9.2 (sobre 10)
PUNTUACIÓN OFICIAL



SKILL ZONE
Un juego de puntería con diferentes modalidades. Como el tiro con arco, pero con pelotas de golf.


Con la colaboración de:


pequeño deseo


FESTINA
100 AÑOS


CANAL+

por << Chip & Ce >>

Es posible activar jugadas preestablecidas mediante el pad digital. Esto permite adaptar sobre la marcha el tipo de juego a la situación del partido.

http://espana.ea.com

NBA LIVE 200

El rey indiscutible del baloncesto para PS2 reforma el

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS
- DESARROLLADOR: EA SPORTS
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: CANADÁ
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-8
- EQUIPOS: NBA+HISTÓRICOS
- COMPETICIONES: 5
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 4
- MEMORY CARD: 580 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 65,95€



NBA Live fue uno de los títulos que acompañó a **PS2** en su lanzamiento europeo. En la segunda versión se pulieron algunos defectos, aunque el principal aliciente fue contar con la presencia de Michael **Jordan** y de **Pau Gasol**. Para la tercera entrega, la *beta* presentada por **Electronic Arts** contaba con el fichaje de **Raúl López** por Utah como aliciente para el mercado español. Sin embargo la reciente operación del que fuera jugador del R. Madrid y Joventut ha supuesto que no aparezca en la versión final. Las novedades de ***NBA Live 2003*** se extienden tanto en las opciones como en el sistema de juego. En este último apartado lo más destacado es la renovación del sistema de defensa. Ahora, aumentan las opciones para robar el balón y, gracias al botón de Círculo, es posible quedarse clavado con el objetivo de forzar personales en ataque. Además, se implanta el sistema «freestyle», también usado en *FIFA 2003*, que permite realizar cambios de ritmo, amagos e impresionantes rectificados. Se mantienen los «alley hoop» y una amplia variedad de mates que logran recrear todo el espectáculo de la NBA. La gran variedad de posibilidades, jugadas predefinidas incluidas, hace que el control a alto nivel de ***NBA Live 2003*** sea uno de los más completos pero a la vez más complejos dentro de los simuladores deportivos.





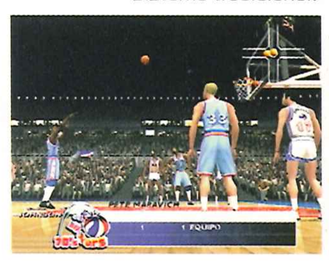
Dos españoles en la NBA

En la *beta* **Raúl López** hacía compañía a **Pau Gasol** dentro de la NBA. Sin embargo, la larga duración de su lesión le ha dejado fuera de combate toda la temporada tanto de las canchas como de las consolas.

Por otra parte hay que mencionar el apartado gráfico, en el que la reproducción de los movimientos, mediante innumerables sesiones de «motion capture» es realmente increíble. A ello se añade una magnífica personalización de los jugadores que afecta tanto a su parecido físico como a sus cualidades técnicas. Con respecto a este aspecto se han

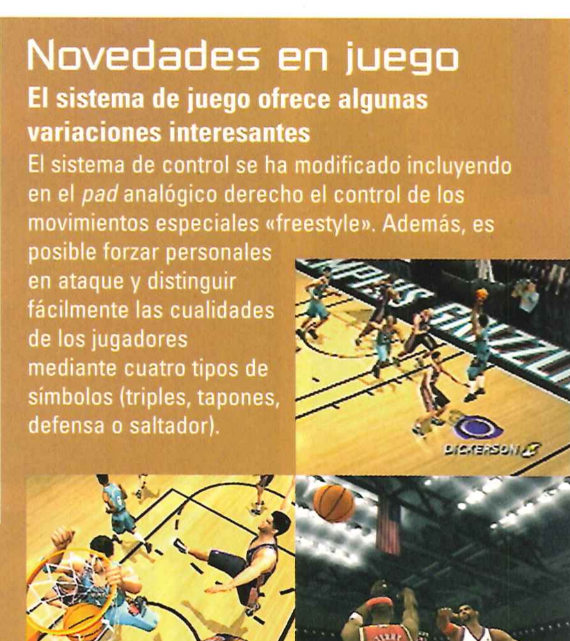
<La ausencia de Raúl López no empaña la presencia de las grandes estrellas de todos los tiempos pertenecientes a la NBA>

Los tiros libres siguen el sistema tradicional.





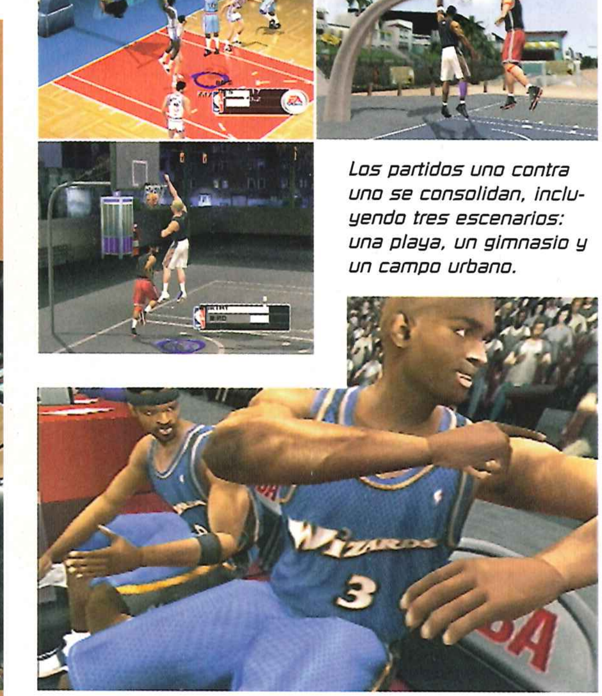
<La calidad gráfica es impresionante en todo el juego>



Novedades en juego

El sistema de juego ofrece algunas variaciones interesantes

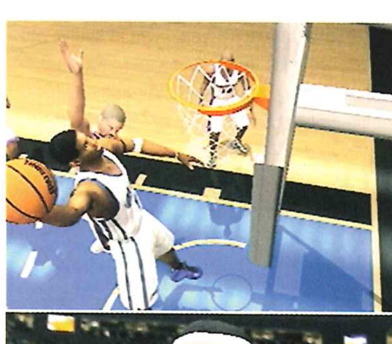
El sistema de control se ha modificado incluyendo en el *pad* analógico derecho el control de los movimientos especiales «freestyle». Además, es posible forzar personales en ataque y distinguir fácilmente las cualidades de los jugadores mediante cuatro tipos de símbolos (triples, tapones, defensa o saltador).



Los partidos uno contra uno se consolidan, incluyendo tres escenarios: una playa, un gimnasio y un campo urbano.

sistema de defensa y no incluye a Raúl López

incluido unos símbolos similares a los recogidos en la saga *NHL*. Los citados símbolos indican la cualidad de aquel jugador que destaca en aspectos como el tiro de tres puntos o los tapones. En las opciones, se mantiene la amplia variedad a la que nos tiene acostumbrados la saga *NBA Live*. El modo Franquicia constituye el reto más complicado, incluyendo la gestión del equipo en varias temporadas consecutivas. Además se mantienen los partidos uno contra uno incorporando nuevos escenarios. También hay que mencionar la presencia de jugadores históricosde de diferentes décadas y la aparición de la nueva franquicia New Orleans, que sustituye a Charlotte.





DualShock 2

○	Tiro	L1	Cargar
□	Cambio Mano	R1	Turbo
✕	Pase	L2	Pase Directo
△	Giro	R2	Alley Hoop
Cruceta	Jugada	Select	Tiempo Muerto
Izq.	Dirección	Start	Pausa
Der.	Freestyle	L3	-
		R3	-

NBA LIVE 2003

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] La calidad gráfica de los jugadores.
- [+] El nuevo sistema de defensa incluido.
- [–] Que al final no se haya incluido a Raúl López
- [–] La complejidad del sistema de control.

GRÁFICOS: A la detallada reproducción del aspecto físico de los jugadores se unen unos movimientos impresionantes.	9.4
AUDIO: El rap es continuo. En cuanto a los comentarios Sixto Miguel Serrano repite tras sustituir a Andrés Montes en NBA Live 2002.	9.1
JUGABILIDAD: Las novedades en el juego defensivo suponen una mejora considerable. La utilización del pad analógico es incómoda.	9.1
DURACIÓN: Dominar todos los secretos es una tarea realmente complicada. A ello hay que unir la duración del modo Franquicia.	9.4

CONCLUSIÓN

La tercera entrega de NBA Live mejora el apartado defensivo, superando así uno de los defectos de las anteriores versiones.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

9.3 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL

Detalles



EDITOR
El completo editor permite incluir todo tipo de detalles. Como curiosidad mencionar los 15 tipos de zapatillas incluidas.

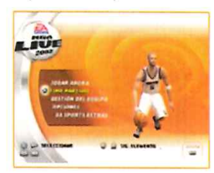


IMAGEN
En esta ocasión **Jason Kidd** ha sido el jugador elegido como imagen del juego, siguiendo la estela de estrellas como **Antoine Walker** o **Kevin Garnett**.



ENTRENADORES
Dentro de las secuencias se da un mayor peso a la presencia de los entrenadores. Durante los partidos se les puede ver protestando, bromeando o dando instrucciones a los jugadores.

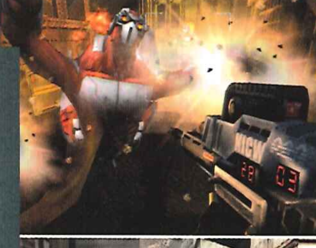


CAMISETAS
Otra de las novedades es la posibilidad de elegir entre algunas de las equipaciones históricas de diferentes equipos.

por << Dani 3PO >>

Las armas más destructivas del Planeta Rojo

Para empezar, casi todas ellas cuentan con dos formas de disparo: principal y secundario. Además, disponemos de dos tipos de granadas: de impacto directo y de fragmentación. También podremos manejar armas estáticas que nos encontremos en el mapeado, como ametralladoras o cañones.



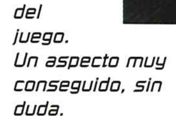


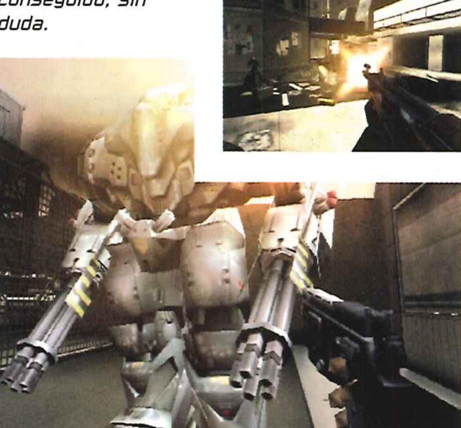


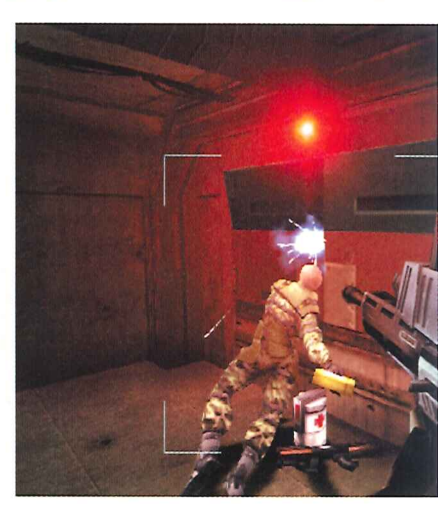
Los efectos de luz serán una constante a lo largo del juego. Un aspecto muy conseguido, sin duda.

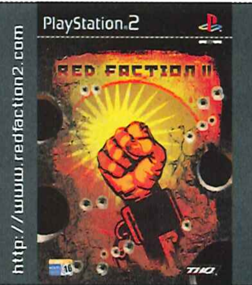












http://www.redfaction2.com

RED FACTION

Los guerreros por la libertad de Marte vuelven a PS2 con una

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: THQ
- DESARROLLADOR: VOLITION
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: SHOOTER 3D
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-4
- ARMAS: 15
- FASES: 9
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 163 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 64,95 €

DualShock 2

○	Cambiar Arma	L1	Fuego Secundar.
□	Cambiar Arma	R1	Fuego Primario
✕	Usar	L2	Granada
△	Recargar	R2	Salto
		Select	-
Cruceta	Objetivos	Start	Pausa
Izq.	Dirección	L3	Agacharse
Der.	Cámara	R3	-

Los *shooters* en primera persona están viviendo un momento muy dulce en **PlayStation 2**. Juegos como *TimeSplitters 2*, *Turok Evolution* o este ***Red Faction 2*** demuestran la buena salud de este género, tras unos comienzos algo titubeantes. *Red Faction* fue uno de los primeros representantes y, pese a no contar con un apartado técnico demasiado brillante, obtuvo un gran éxito entre los aficionados por su parecido con *Half-Life*, una de las vacas sagradas del género. Su secuela (aunque convendría llamarla mejor precuela) deja atrás ese estilo que podríamos llamar de supervivencia y aventura para mirar hacia otro estilo, más concretamente el liderado por *Halo*. Y es que las coincidencias entre el título de **THQ** y el de **Bungie** no se pueden pasar por alto. Para empezar el estilo de juego, que nos pone en la piel de un comando armado hasta los dientes (en lugar del minero que tenía que buscarse la vida desde el principio del anterior juego). Decenas de armas de destrucción masiva estarán a nuestra disposición desde la primera misión, lo que le quita parte de la gracia. Pero las similitudes no acaban aquí. El medidor de salud es prácticamente idéntico (con una barra de energía que se recupera cuando estamos libres de fuego enemigo y otra de salud), y muchos efectos gráficos (como las explosiones de las granadas) también beben de las fuentes del genial juego de **Xbox**. Todo esto no quiere decir que el juego sea malo, en absoluto, es sólo que en estos tiempos que corren la originalidad es un grado, y digamos que ***Red Faction 2*** no es un derroche de ella. El argumento, pese a lo que podría pensarse, nos coloca cinco años antes de la rebelión de Marte que se narraba en el anterior título. El dictador corrupto **Sopot**, el malo de la historia, lleva quince años oprimiendo a la población de la Unión *Commonwealth*. Para acabar con esta persecución, se ha creado una unidad de soldados de elite a los que se ha modificado con nanotecnología (¿de qué me suena esto?). Tú tomarás el control de uno de estos los soldados, un especialista en demoliciones llamado **Alias**. Uno de los puntos más llamativos de ***RF2*** es que en casi todo momento **Alias** no estará solo, sino que contará con la ayuda y el soporte logístico de algún miembro de la unidad, cada uno de ellos especializado en algún campo de la lucha contra el opresor. Habría

<Red Faction 2 pierde algo de originalidad en favor de un desarrollo totalmente frenético>

RED FACTION 2

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] El motor gráfico es excelente.
- [+] El modo multijugador es apasionante.
- [−] Pocas dosis de aventura.
- [−] Se hace bastante corto.

GRÁFICOS: Uno de los apartados más brillantes dentro de este género, que deja muy atrás a su anterior entrega.	9.4
AUDIO: En este apartado el protagonismo de los efectos de sonido es prácticamente absoluto. Contundentes y realistas.	9.0
JUGABILIDAD: El control ha mejorado bastante, y ahora es más sencillo acceder a las armas. Acción a raudales.	8.8
DURACIÓN: El modo para un sólo jugador no es muy largo, pero puedes volver a jugar para cumplir las misiones secundarias.	8.5

CONCLUSIÓN

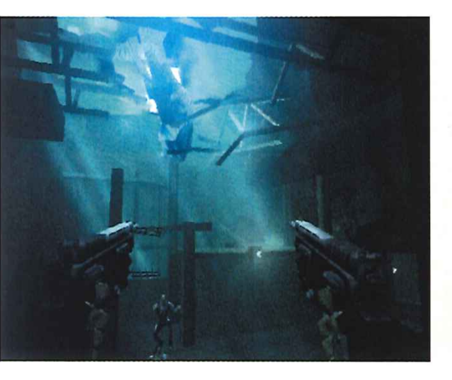
Aún perdiendo gran parte de la frescura de Red Faction, representa una de las mejores alternativas dentro de este género. Sólido, sin apenas fisuras y con un apartado gráfico de lujo.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

9.1 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL

<La nueva versión del motor Geo-Mod es la protagonista absoluta del juego>











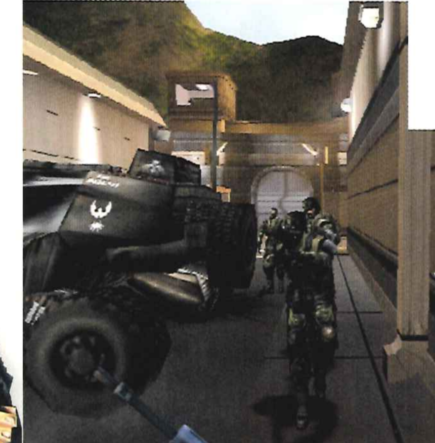
Detalles

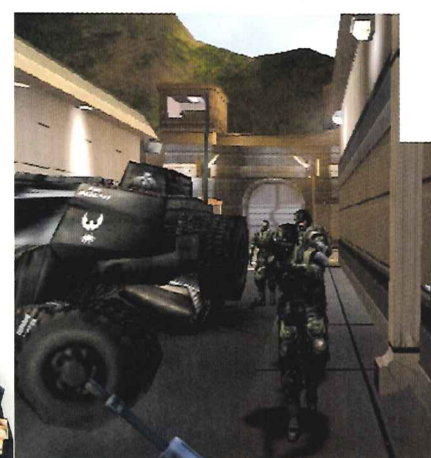


FRANCOTIRADOR
A lo largo del juego hallaremos el famoso rifle de francotirador con el que abatir enemigos a distancia.



VEHÍCULOS
A bordo del caza tan sólo controlaremos el punto de mira, pero cuando consigamos el submarino la cosa cambiará.











Multijugador

Red Faction 2 ofrece un completo modo para hasta cuatro jugadores

Multitud de mapas diferentes, la posibilidad de cuatro jugadores simultáneos y la opción de usar *bots* (personajes controlados por la consola) son algunas de las virtudes de este modo. Además, el uso de algunas de las armas del juego será de lo más divertido. Si el modo Historia se te ha hecho demasiado corto, aquí podrás dar rienda suelta a tus ansias de destrucción y tu puntería.

2 mayor carga de acción



Podremos portar un arma en cada mano, como dos Uzis.



sido un punto a su favor si se pudiera controlar a estos miembros, pero lamentablemente no será así. Lo que sí podremos controlar es un amplio catálogo de vehículos, desde un robot de combate en batallas al más puro estilo simulador de «mechas» a un mini-submarino (que también aparecía en la primera entrega), pasando por un caza de combate. La estrella del juego, y su característica más reconocible es, sin duda, el motor *Geo-Mod*, creado por **Volition** para la anterior entrega. Esta tecnología nos permite destruir cualquier parte del escenario y crear caminos, barricadas o rutas de escape a nuestro antojo, algo que en muchos momentos será necesario para avanzar. El resto del apartado gráfico brilla a gran altura. El movimiento ha sido suavizado con respecto a la versión *preview*, y cuenta con espectaculares efectos de luz, aparte de decenas de enemigos que se dan cita en pantalla. En resumen, si te gusta la acción desenfrenada, ***RF2*** es para tí.

TEST

por << R. Dreamer >>



Controlar al mecha requerirá cierto tiempo. Después será coser y cantar.





Garaje



EQUIPAMIENTO
Equipar de forma conveniente al robot resultará laborioso pero será esencial para triunfar en el juego.



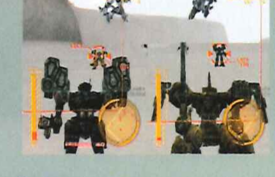
EMBLEMAS
El juego cuenta con un completo editor de emblemas para nuestro engendro mecánico.



http://www.virgin.es

ARMORED CORE 2 ANOTHER AGE

Lo último de From Software para PS2





Ficha técnica

- COMPAÑÍA: METRO 3D
- DESARROLLADOR: FROM SOFTWARE
- DISTRIBUIDOR: VIRGIN INTERACTIVE
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: SHOOTER 3D
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- MISIONES: 100
- MODOS DE JUEGO: 3 (2 VS)
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 2
- MEMORY CARD: 85 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
- PVP RECOMENDADO: 49.95€

From Software, también conocida por la saga *King's Field*, ha creado un nuevo capítulo de otra de sus sagas más prolíficas, *Armored Core*. En realidad, es una extensión de la segunda entrega. Sin embargo, sus seguidores comprobarán que su contenido sobrepasa con creces lo que cabría esperar de una simple extensión. Los cerca de 100 niveles, repartidos en 18 escenarios diferentes, son un argumento más que suficiente a la hora de valorar ***Armored Core 2 Another Age***. En lo que respecta al apartado técnico, **From Software** se ha limitado a mantener la calidad de la entrega anterior. Es decir, robots cuyas piezas han sido recreadas con mimo, con todo tipo de reflejos, pero descuidando los escenarios que se muestran vacíos ante la mirada del jugador. Un hecho que se salva por la tensión que se desarrolla durante los combates. Por supuesto, si se eres un principiante en la saga será necesario aprender a controlar el mecha para poder disfrutar del juego. Y tener paciencia para ir adquiriendo nuevas piezas y configurar, con el paso de los niveles, un robot competitivo y con gran capacidad de destrucción. Además de añadir extensiones, armas y componentes de mayor potencia, también se puede editar el emblema que porta cada robot. Por otro lado, cabe destacar las modalidades para dos jugadores a pantalla partida, una de misiones y otra un salvaje uno contra uno. Por suerte, la versión PAL cuenta con la opción para elegir entre 50 y 60 Hz. En cuanto a la banda sonora, resulta pasable pero sin ningún alarde de genialidad.

Multijugador

Hay dos modalidades para jugar a pantalla partida

Dos jugadores podrán disputar espectaculares combates a bordo de sus robots. A tal efecto, **From Software** pone a su disposición un modo en el que tan sólo hay que elegir escenario y comenzar el combate, y otro que está basado en diferentes misiones del juego, donde se obtendrá dinero dependiendo del resultado obtenido.

<La nueva entrega de AC 2 cuenta con un total de 100 misiones nuevas>

Dual Shock 2

○	Acción/Espada	L1	Strafe
□	Disparo	R1	Strafe
✕	Boost	L2	Mirar Arriba
△	Cambiar Arma	R2	Mirar Abajo
Cruceta	Dirección	Select	Mapa
Izq.	Dirección	Start	Pausa
Der.	-	L3	Extensión
		R3	Over Boost

ARMORED CORE 2...

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] La recreación de los mechas al detalle.
[+] El número de misiones que alberga el juego.
[-] El tiempo necesario para equipar el robot.
[-] Una banda sonora sin alma.

GRÁFICOS: Un cuidado diseño para los robots en contraste con unos escenarios que carecen de detalle y personalidad.	7.2
AUDIO: Los efectos sonoros se restringen a explosiones y disparos, con voces en inglés. Y una banda sonora un tanto desangelada.	7.0
JUGABILIDAD: El juego requiere paciencia para equipar al mecha con piezas que aseguren su efectividad en el campo de batalla.	7.8
DURACIÓN: Las 100 misiones del juego, junto a los dos modos Vs., suponen una oferta irresistible para los amantes de la saga.	8.5

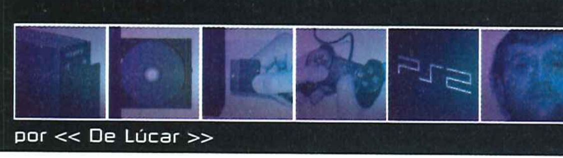
CONCLUSIÓN

Queda claro que este título está dirigido a un público muy específico, que seguramente disfrutará de las nuevas misiones y equipando pacientemente a su máquina para combatir con garantías.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

7.8 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL







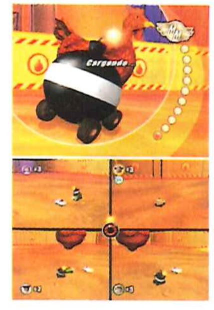


Ratas, ranas, arañas, cucarachas y otros seres nos vigilarán de cerca.

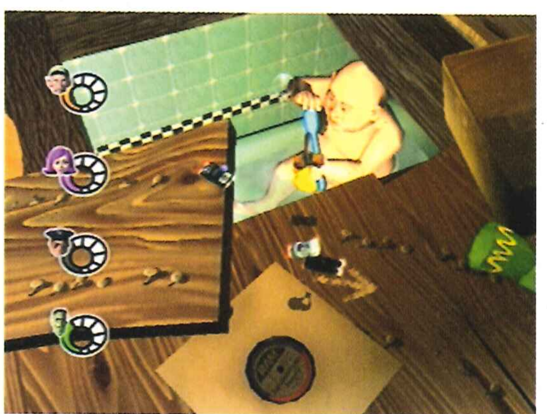
Detalles



CAMBIO EN MARCHA
En algunos recorridos, cambiaremos de vehículo en plena carrera.



PASA LA BOMBA
Es una de las dos novedades. No está muy logrado: escenarios muy grandes y poca acción.







Los recorridos cuentan con muchos elementos móviles e interactivos. Aunque los hay inofensivos, la mayoría están para entorpecer.



http://www.infogrames.com

MICROMACHINES

Un arcade de conducción muy párticular, pero con poca miga

Ficha técnica

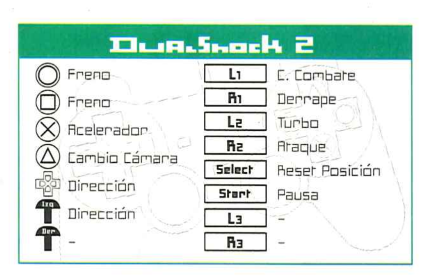
- COMPAÑÍA: INFOGRAMES
- DESARROLLADOR: HASBRO
- DISTRIBUIDOR: INFOGRAMES
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: CONDUCCIÓN
- FORMATO: CD-ROM
- JUGADORES: 1-4
- CIRCUITOS: 24
- VEHÍCULOS: 48
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO/CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 4
- MEMORY CARD: 70 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.95€

Aunque ya van un montón de intentos, tantos casi como consolas han aparecido desde su última entrega para **Mega Drive**, *Micromachines* aún no ha logrado un juego tan redondo y divertido como el que disfrutamos con el añorado concepto original. No se trata del clásico pataleo del típico forofo de los clásicos al ver cambios importantes. Se trata de algo contrastado, porque es lo que piensan la gran mayoría de los seguidores de *Micromachines*. El día que abandonaron la perspectiva cenital y empezaron a jugar con las cámaras, se cargaron gran parte de la gracia del invento. Desde entonces, sus notas pasaron del sobresaliente al aprobado alto o al notable con muchas reservas.

Micromachines para **PlayStation 2** es, con diferencia, el menos confuso de todos los intentos que hemos visto hasta la fecha, pero aún sigue teniendo momentos en que se pierde de la orientación. Si tenemos en cuenta la velocidad, la enorme competencia de los rivales y la complejidad de los recorridos, esos breves instantes de descontrol pueden ser el fin de nuestras posibilidades de ganar. Es, por lo tanto, un tema importante, pero no sólo el único en el que deberían haber evolucionado. Es cierto que han añadido dos nuevos modos de juego, pero el esquema sigue siendo demasiado simple, y más si tenemos en cuenta la oferta existente en el género. Por muy frenético y emocionante que sea un juego, por muy espectaculares y originales que sean sus escenarios, al final lo que importa es la jugabilidad y ahí ***Micromachines*** anda un poco flojo. Las diferencias entre modos es muy pequeña y, una vez aprendidos los recorridos, la amenaza del aburrimiento planeará en pocos días. Si para volver a divertirnos tenemos que sacrificar algo de belleza o cambiar a perspectivas más simples, la elección parece muy sencilla. Siendo el mejor que hemos visto en los últimos años, ***Micromachines*** para **PS2** sigue siendo un juego que no hace justicia a la extraordinaria jugabilidad del original.

<Aunque ha mejorado, la cámara dinámica sigue sin ser del todo clara>

DualShock 2



○	Freno	L1	C. Combate
□	Freno	R1	Derrape
✕	Acelerador	L2	Turbo
△	Cambio Cámara	R2	Ataque
✚	Dirección	Select	Reset Posición
Izq.	Dirección	Start	Pausa
Der.	-	L3	-
		R3	-

MICROMACHINES

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Tiene toda la velocidad y nervio del clásico.
[-] Hay poca diferencia entre los modos de juego.
[-] El juego de cámaras es a veces confuso.
[-] Recorridos espectaculares, pero de locos.

GRÁFICOS: Los recorridos son realmente ingeniosos y con detalles muy divertidos, pero los coches apenas pueden apreciarse.	8.0
AUDIO: Los efectos no están mal y le pegan bastante al carácter alegre del juego, pero son más bien escasos.	8.2
JUGABILIDAD: La perspectiva sigue sin convencernos del todo y los momentos de confusión, arruinan parte de la diversión.	8.0
DURACIÓN: Los dos nuevos modos no aportan demasiado y su esquema de juego es demasiado simple, incluso para un arcade.	7.5

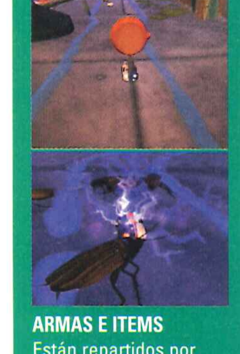
CONCLUSIÓN

Aunque esta versión para PS2 sea el mejor Micromachines que hemos visto desde su época dorada en los 16 bits, sigue sin parecernos tan divertido, adictivo y emocionante como la idea original.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

7.9 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL



ARMAS E ITEMS
Están repartidos por el recorrido y pueden ser la clave para decantar la victoria. Siempre son de uso limitado.

¿ En serio piensas escuchar tu PLAYSTATION® 2 en tu televisor ?

PlayStation 2 and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

CREATIVE

CREATIVE INSPIRE 5.1 CONSOLE 5500D



Potencia la asombrosa calidad de sonido de tu PLAYSTATION®2 con este completo sistema de altavoces 5.1 de 48 Vatios RMS, mando a distancia y decodificador Dolby Digital. Tus juegos cambiarán por completo cuando descubras la excelente calidad de sonido que ofrece este innovador sistema. Además, con la capacidad de reproducción de películas DVD de la videoconsola y el decodificador Dolby Digital del sistema de altavoces Creative® Inspire 5.1 Console 5500D, dispondrás de un auténtico sistema de Cine en Casa. También disponible en versión 2.1 canales: Creative Inspire 2.1 Console 2400



por << De Lucar >>

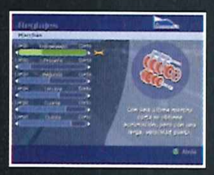


Como no sea aquello de que «nos esperan a la salida para zurrarnos», los rivales no demuestran casi nada de la pretendida inteligencia y mala uva de la que hablaban los programadores.

Detalles



EMOCIONES
El símbolo en el techo del coche muestra el enfado de los rivales.



OFERTAS
Nuestros resultados serán la clave para recibir ofertas de equipos más fuertes.

AJUSTES
Algunos coches son bastante ingobernables pero con algunos ajustes mejoran algo.

www.empireinteractive.com

TOTAL IMMERSION RACING

...O cuando la inteligencia no lo es todo

Ficha técnica

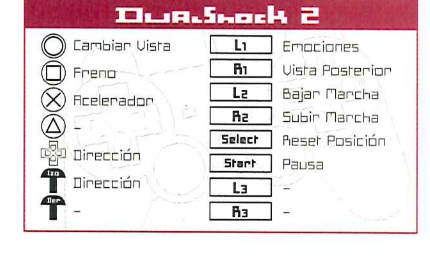
- COMPAÑÍA: EMPIRE
- DESARROLLADOR: RAZORWORKS
- DISTRIBUIDOR: PLANETA
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: CONDUCCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- COCHES: 18
- CIRCUITOS: 8
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO/CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 203 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.95€

Cuando leímos la intención de sus programadores de crear un juego de conducción con un nuevo y revolucionario sistema de inteligencia, con pilotos con memoria y cosas así, no pudimos evitar cierto excepticismo a ello. En la *preview* de ***Total Immersion Racing***, no vimos nada de esa supuesta inteligencia, ni de esa capacidad de nuestros rivales para recordar nuestras «jugarretas». Ahora, con la versión final en nuestras manos, seguimos sin verlo. No nos parecen especialmente hábiles, no entorpecen demasiado, no intentan sacarnos de la pista, no se pegan como lapas, no nos adelantan si no fallamos... ¿Dónde está esa nueva y revolucionaria capacidad? No lo sabemos. ¿La razón? Sólo encontramos una: al no haber incluido daños, al no sancionarse las maniobras peligrosas, uno puede arremeter contra sus contrarios sin otra sanción que la simple pérdida de segundos por salida de pista. Además, como nuestro coche corre bastante más que los de los contrarios, en un par de curvas recuperaremos la posición sin problemas. Lo más triste es que, en la gran mayoría de las carreras, no necesitaremos emplear malas artes y con un poco de paciencia y buena técnica en los giros sólo precisaremos de una recta para superar a todos. El aumento de dificultad en los modos teóricamente más exigentes, *amateur* y profesional, sólo se traduce en unos coches más veloces, algo menos controlables y en la necesidad de dominar las apuradas de frenada. Dejando a un lado el asunto de la inteligencia artificial, ***T.I.R.*** ha conseguido una apariencia propia y personal en la que destacaríamos algunos coches por su bello diseño. Los circuitos, que no son muchos, están bien pero no poseen la plasticidad y detalle de los vehículos. En cualquier caso, se nota que el punto fuerte del juego no era el gráfico. Como tampoco han logrado lo que pretendían en jugabilidad, cae en el saco de la vulgaridad.

< La inteligencia de los rivales no sorprende >

DualShock 2

○	Cambiar Vista	L1	Emociones
□	Freno	R1	Vista Posterior
✕	Acelerador	L2	Bajar Marcha
△	-	R2	Subir Marcha
Cruceta	Dirección	Select	Reset Posición
Izq.	Dirección	Start	Pausa
Der.	-	L3	-
		R3	-





DESAFÍOS
Son un montón de pruebas distintas que nos permitirán, ganando claro, desbloquear nuevos coches y circuitos.

T.I.R.

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] El planteamiento se sale un poco de lo habitual.
[+] Algunos coches son una auténtica pasada.
[-] Los rivales no son tan inteligentes como decían.
[-] Sin daños ni sanciones, es casi un paseo.

GRÁFICOS: A primera vista, parece mediocre y sin gracia, pero tiene detalles interesantes. Aunque no brille, se nota el esfuerzo.	7.5
AUDIO: Los efectos de sonido del motor, derrapes y demás están bien pero sin exageraciones. Los comentarios, muy pobres.	8.0
JUGABILIDAD: El nivel Novato, de risa, pero a partir de ahí el juego mejora y por lo menos nos exigirá algo de precisión.	8.0
DURACIÓN: Pasará bastante tiempo hasta completar el modo carrera con todos los vehículos, pero su vida es bastante limitada.	7.0

CONCLUSIÓN
La única apuesta que podía tentar a los aficionados, la impresionante inteligencia de los pilotos, no nos ha emocionado. Con la oferta que hay en el género no le damos muchas opciones.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

7.7 (sobre 10)
PUNTUACIÓN OFICIAL



¿Te gustaría conseguir un coche de **LEGO** de la serie Racers y el juego ***Drome Racers*** de **PlayStation 2**? Ahora tienes la oportunidad de hacerlo, participando en este concurso. Envía un mensaje con la respuesta correcta a la siguiente pregunta, antes del día 18 de diciembre y optarás a uno de los 20 packs de un juego ***Drome Racers*** y un fabuloso coche de **LEGO**.

¿Cómo se llama el coche de LEGO que sorteamos?

A) Red Bullet **B**) Nitro Burner **C**) Star Strike

CONCURSO «DROME RACERS»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5 5 0 6 poniendo la palabra **PS2R01, espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la C, deberías mandar al número 5 5 0 6 el siguiente mensaje: **PS2R01 C.**

GSMBOX
SIN CABLES. SIN LIMITES.

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Fecha límite: 18 de diciembre.

A DOS MANOS
Algunos de los protagonistas podrán equipar un arma diferente en cada mano

por << Dani 3PO >>

Detalles


TRANSFORMACIONES
La princesa **Maya** obtendrá el poder de invocar criaturas.


EQUIPACIÓN
Hasta nueve partes diferentes del cuerpo podrán ser equipadas con otros tantos objetos.


HABILIDADES
A medida que ganemos puntos de experiencia aprenderemos habilidades como sanar.

<Las batallas en Summoner 2 se desarrollan como si de un arcade se tratase>

http://www.summoner2.com

SUMMONER 2

La esperada secuela de uno de los primeros RPG de PS2

Ficha técnica

- **COMPAÑÍA:** THQ
- **DESARROLLADOR:** VOLITION
- **DISTRIBUIDOR:** ELECTRONIC ARTS
- **PAÍS DE ORIGEN:** ESTADOS UNIDOS
- **GÉNERO:** ACTION RPG
- **FORMATO:** DVD-ROM
- **JUGADORES:** 1
- **PERSONAJES:** 7
- **MUNDOS:** 13
- **TEXTO-DOBLAJE:** INGLÉS-INGLÉS
- **NIVELES DIFICULTAD:** 1
- **MEMORY CARD:** 232 KB
- **OPCIÓN 50/60 HZ:** NO
- **PVP RECOMENDADO:** 64.95€



Volition, que este mes también lanza al mercado *Red Faction 2*, son los responsables, bajo el sello americano de **THQ**, de esta secuela de uno de los primeros *RPG* occidentales en aparecer para **PlayStation 2**, hace ya dos años aproximadamente. *Summoner 2* sigue las pautas marcadas por su antecesor, aunque potencia unos aspectos y sacrifica otros en pos de un estilo de juego más fluido y, sobre todo, más cercano a los juegos de rol para **PC**. El argumento no continúa la trama de la primera entrega y esta vez se centra en **Maya**, la princesa de un reino en peligro. Ella, en lugar de quedarse en su castillo como sería habitual, se lanza en una aventura para salvar a su pueblo. En su camino se encontrará a más personajes que se unirán a su equipo y que podrán ser controlados por el jugador en cualquier momento. Este es uno de los puntos más importantes del juego. Al tratarse de un *Action RPG*, las batallas se desarrollan como si de un *arcade* se tratara y el hecho de tener que estar pendiente de varios personajes a la vez (ya que la inteligencia artificial deja bastante que desear) las vuelve bastante confusas y, sobre todo, complicadas. Además, se ha eliminado el sistema de *combos* de la anterior entrega, por lo que ahora todo se limita a presionar el botón rápidamente. Los personajes poseen multitud de habilidades y estadísticas, y su desarrollo es bastante completo (de ahí el parecido con un juego de **PC**). La protagonista, además, podrá transformarse en diferentes bestias, como el título indica. El resto de los aspectos del juego se mantienen inalterables: exploración de grandes escenarios (la mayoría de ellos muy laberínticos), consecución de misiones principales y secundarias, y diálogos con decenas de personajes.

Técnicamente se ha quedado bastante detrás de otras producciones, y tan sólo cabe destacar el número de personajes en pantalla.


PERSONAJES CONTROLABLES
Todos estos y algunos más son los miembros del grupo liderado por la princesa **Maya**.

DualShock 2

○	Habilidad	L1	-
□	Ataque	R1	Defensa
×	Acción	L2	
△	Habilidad 2	R2	Cambiar Person.
Cruceta	Menú	Select	Sólo Mode
Izq	Dirección	Start	Menú
Der	Cámara	L3	-
		R3	Mapa

SUMMONER 2

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Muchos personajes con los que jugar.
[+] Un estilo diferente al resto de los RPG de PS2.
[-] Necesitas estar pendiente de los compañeros.
[-] Gráficamente no impresiona demasiado.

GRÁFICOS: Los escenarios son grandes, muy abiertos y se mueven bien, pero el diseño de los personajes no está muy conseguido.	8.2
AUDIO: La música es de tintes épicos, como corresponde al género, pero da la sensación de haber sido escuchada antes.	8.0
JUGABILIDAD: El control es mucho más sencillo que en la primera parte, pero las batallas están muy mal planteadas.	8.3
DURACIÓN: Representa una larga experiencia para los que se dejen atrapar por un juego que requiere mucha dedicación.	8.8

CONCLUSIÓN
Han cambiado muchas cosas desde el primer Summoner, no todas a mejor. Aquel no tenía apenas competencia en su género, pero ahora hay títulos bastante superiores a este.

PlayStation 2 Revista Oficial - España
8.4 (sobre 10)
PUNTUACIÓN OFICIAL


DOS NUEVAS E INÉDITAS
PELÍCULAS DE
DRAGON BALL
DE AKIRA TORIYAMA
EL CAMINO
HACIA EL MÁS FUERTE
¡NOVEDAD!
DRAGON BALL GT:
100 AÑOS DESPUÉS
DISPONIBLES EN
VHS Y DVD
TAMBIÉN DISPONIBLES:
ANIME
www.mangafilms.es
manga films

The Thing es una de las mejores aventuras del año para PS2, y una de las más difíciles. Esta guía te enseñará los pasos para escapar de la base antártica, siempre y cuando el virus alien te lo permita...



THE THING

CAPITULO 1

Tus objetivos para este primer capítulo son recuperar pruebas, rescatar supervivientes y mantener a tu equipo con vida. Antes de entrar al refugio, gira 180 grados desde el mismo inicio de la misión y camina unos pasos. Sobre la nieve encontrarás un rifle MP5, munición y cuatro bengalas. Ya en el interior, accede a la primera puerta de la izquierda. Arregla la caja de fusibles (o haz que el ingeniero la repare). La explosión del interior es inevitable. Recoge la pistola y la munición. Reparte las armas entre tu equipo (con lo que te ganarás su total confianza) y regresa al pasillo. Al final (cuidado con los derrumbamientos), ya en el exterior, verás una puerta cerrada que te impedirá el paso a la enfermería. Unos postes luminosos dispuestos a lo largo de la nieve te conducirán hasta un cráter que contiene unas cuantas instalaciones en ruinas. Investiga un poco y encontrarás los restos de un OVNI, munición, una llave, un extintor y una reveladora grabación en *cassette*. Utiliza la llave para entrar en la enfermería y haz que el ingeniero repare el cuadro eléctrico. Además de una puerta, en la habitación encontrarás documentos, un **PC** con información y una inyección de adrenalina. Una de las puertas conduce al exterior. Para acceder a la otra debes hacer que el ingeniero arregle el fusible. Graba partida y sal al exterior, siguiendo la línea de postes. En un chamizo encontrarás un cadáver y podrás comunicarte con el cuartel general. Ellos te proporcionarán una nueva misión: minar toda la base con explosivo C4. Sigue los postes y llegarás hasta los restos de un helicóptero, bastante fáciles de localizar gracias a las columnas de humo rojo. En un maletín encontrarás C4 necesario para volar la enfermería y la sala de radio. Regresa a ambos sitios, coloca la carga y vuelve otra vez hasta los restos del helicóptero para ser recogido junto a tu equipo.

CAPÍTULO 2A

Tu meta es rescatar al equipo Alfa. Evita la valla electrificada (ya encontrarás el modo de cruzar a través de ella más tarde) y bordea la instalación hasta una entrada iluminada por una bengala. Encontrarás dos puertas, una de momento innacesible y otra que se abrirá de par en par si arreglas

antes la caja de fusibles que la controla. En la sala te toparás con **Carter**. Busca el botiquín para curarle, recoge la linterna y dale un arma para que crezca su confianza en tí. Encárgale que arregle el cuadro eléctrico que te permitirá utilizar el magnetofón para grabar partida, las cámaras de vigilancia y el ordenador. Gracias al *zoom* de una de las cámaras podrás descubrir la clave de acceso de la puerta. Pero antes de atravesarla, aparta a **Carter** de la esquina y dispara a los barriles para abrir un boquete en la puerta. Apaga las llamas con el extintor. Dentro te espera munición y un soplete. Tras encontrarte con **Cruz**, ármale con el soplete e investiga un poco por la sala. Recoge la llave del cadáver y ordena a **Carter** que arregle la caja de fusibles. Eso desconectará la valla electrificada que viste al principio del capítulo.
De regreso al pasillo, tendrás tu primer encuentro con las mutaciones producidas por el virus alienígena. En la sala a la que no pudiste acceder antes encontrarás un botiquín, munición y en el interior de uno de los armarios, granadas. En el exterior, sigue la ruta marcada por los postes luminosos y acabarás por llegar hasta un cadáver con un rifle M5 y abundante munición. Es hora de volver atrás y cruzar la valla antes electrificada.

CAPÍTULO 2B

Sigue los postes luminosos hasta llegar a un chamizo con una gran antena de radio al lado. Mata a los bichos, graba partida y recoge el extintor. Los postes serán tu guía hacia el siguiente caserón. Para entrar tendrás que arreglar la caja de fusibles, destruyendo para ello las cajas que la ocultan. En el interior hallarás a **Pierce**, pero este no moverá un dedo hasta tener la completa certeza de que tú y tus compañeros no estáis contaminados. Para demostrarlo tendrás que hacerte un *test* sanguíneo. Coge la llave de encima de la mesa y sal al exterior. Justo detrás del chamizo de la antena verás otra hilera de postes luminosos. Ellos te conducirán hasta la zona de almacenes donde encontrarás los *test* sanguíneos. En un nave derruida, a cielo abierto, a la que accederás mediante una pequeña rampa, hallarás los *test*. Regresa hasta **Pierce** y serás testigo de una reveladora secuencia. En cuestión de segundos, los que eran tus compañeros se transformarán por acción del virus en dos agresivos mutantes que tendrás que liquidar sin contemplaciones.

CAPÍTULO 3A

Aunque hayas perdido a **Pierce**, no estarás mucho tiempo sólo. Encontrarás a **Pace** en lo alto de una torre de vigilancia. Recoge la linterna y las granadas, y sigue los postes luminosos hasta el siguiente edificio. Mientras reparas la caja de fusibles para abrir la puerta comenzarán a atacarte unos cuantos *scuttlers* (las pequeñas mutaciones alien), así que mantente alerta. Acabarás por encontrarte con **Williams**, otro miembro del equipo. Sólo matando las tres enormes mutaciones (*walkers*) que pupulan por esas instalaciones podrás ganarte su confianza. En el mismo comedor encontrarás un **PC** y al lado dos cajas, formando una columna. Dispara hacia ellas y conseguirás una pistola aturdidora. Para acabar con los *walkers* lo mejor es el fuego. Si te ves atrapado, prende fuego al suelo y crearás una barrera de protección momentánea.
Tras destruir a los *walkers*, **Williams** te pedirá que lo escoltes hasta la sala de comunicaciones. Ordena a **Pace** que arregle el cuadro eléctrico para grabar partida. Nada más utilizar la radio, dos *walkers* y un pequeño ejército de *scuttlers* entrarán en acción. Acaba con ellos. Sigue a **Pace** hasta el exterior de la base y...

CAPÍTULO 3B

El centro médico es como un fuerte del viejo Oeste, asediado por *scuttlers* en lugar de indios. Sitúa en puntos clave a tus hombres y explora las habitaciones que rodean la sala central. En una habitacion encontrarás dos nidos de *scuttlers* y dos tentáculos que cuelgan del techo. Destrúyelos para poder llegar al cuadro eléctrico que abre la puerta de la sala de radio. Nada más acercarte al hueco donde debería estar la radio comenzarán a entrar cientos de *scuttlers* por la ventana. Mátalos, graba partida y recoge el lanzallamas depositado sobre la cama. La invasión de *scuttlers* dará la impresión de no cesar. Para complicar aún más las cosas, dos *walkers* se sumarán a la fiesta. Una vez que los hayas mandado a reunirse con el Creador, sal por el agujero del exterior y baja las escaleras. A la derecha encontrarás otro *walker*. Préndele fuego y le verás alejarse a toda mecha. No le sigas de momento. Sigue andando hacia la derecha y llegarás a un container medio quemado, en el que se oculta en su interior un lanzallamas y abundante munición para él. Para finalizar este denso capítulo sólo tendrás que alejarte del centro médico en cualquier dirección.

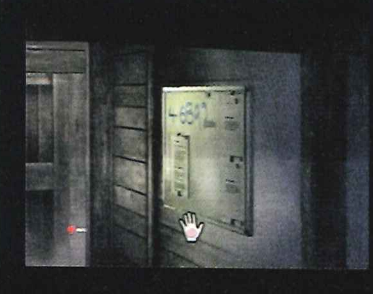
CAPÍTULO 4A

Sigue los postes luminosos para llegar a la puerta de la Estación Meteorológica. Por desgracia está cerrada. Mientras tanto verás cómo un misterioso fulano entra en una torre coronada por un radar. Corre hacia allí, rodea el edificio y llegarás hasta un cadáver semienterrado en la nieve. Tras bailar un poco con los *scutters*, aprovecha todo lo que puedas del cadáver (munición, etc.) sal de la oscuridad y encamínate hacia la zona iluminada por las farolas. Sube las escaleras y desde el interior intenta ascender de planta. En el tejado encontrarás una trampilla por la que acceder al otro edificio. Dispara a una segunda trampilla, pero antes de precipitarte hacia abajo, escurre por ella un par de granadas. Con ello te quitarás el problema de los barriles explosivos y el par de *walkers* que te aguardaban abajo. En un arcón encontrarás la llave de la estación meteorológica. Ve hacia allí.
Investiga las taquillas para conseguir un *test* sanguíneo, un botiquín y munición. En la estancia contigua hallarás el magnetofón donde grabar partida, aunque al acercarte a él comenzarán a llover los *scuttlers* por todas partes. Recoge la pistola de la mano del cadáver. Multiplica tus precauciones porque, llegados a este punto, uno de tus compañeros (o los dos) habrán mutado y no dudarán en atacarte por la espalda. Vigílalos de cerca y no dudes en asarlos con el soplete. Al intentar investigar los armarios de la cocina comenzará a declararse un fuego.
Atraviesa el mar de llamas y espera a que el sistema de extinción apague el incendio. Además de abundante munición, sobre un barril encontrarás una llave. En la planta de arriba conocerás una nueva variedad de mutante, parecido a un *walker* pero armado con un tentáculo central (¡no seas malpensado!). Por suerte, es igual de frágil frente al fuego que sus camaradas. Investiga el ordenador. En el retrete de al lado las cosas no pintan mucho mejor. Otro *walker* y unos cuantos *scuttlers* surgirán de entre la casquería. En uno de los retretes hallarás otro *test* sanguíneo. Sube por las escaleras y llegarás a lo más alto de la torre. No te voy a desvelar el resultado del encuentro con **Pierce**, pero te dejará con la boca abierta. Busca por la habitación el rifle de francotirador y munición. Inspecciona el ordenador y el telescopio. Sal de allí, baja las escaleras e inspecciona el lado derecho de la entrada por la que accediste al tejado. Verás unos barriles. Dispara hacia ellos y tendrás vía libre para cruzar al otro edificio a través de la antena derribada. Camina por la cornisa y llegarás hasta un conducto de ventilación. Dispara a la rejilla y prepárate para doblar el espinazo.

CAPÍTULO 4B

Nada más salir del conducto de ventilación verás a **Collins** pidiendo ayuda desde una habitación. Fuera le esperan unos cuantos *scuttlers* y otra nueva raza de mutante, similar a un perrazo. La receta para acabar con él es la misma que con sus congéneres: fuego. Arregla la caja de fusibles y devolverás la electricidad al gigantesco hangar. Habla con **Collins** y utiliza el **PC**. Prepárate, porque lo que te espera abajo es de aupa. Tres perrazos y multitud de *scutters* te aguardan. Dispara al barril para crear un muro de fuego











THE THING



➡ que te proteja mientras los liquidas a todos. Antes de hacer bajar a **Collins** para que repare la caja de fusibles, inspecciona todo bien y destruye toda forma de vida. Encontrarás munición y una nota sobre un cadáver. Gánate la confianza de **Collins** dándole un arma (la pistola, por ejemplo) y arreglará la caja de fusibles, que abrirá el acceso a la gigantesca tubería que cruza el hangar de punta a punta. Camina por ella y trepa cual mona por las vigas que sujetan el tejado del hangar. Encontrarás munición para la escopeta y un hueco por el que colarte en la oficina que permanecía cerrada. Recoge la tarjeta electrónica y usa el ordenador. Baja a la planta de abajo y usa la llave en la puerta situada junto al cadáver. Graba partida porque te espera un duro enfrentamiento con el primer jefazo de ***The Thing***. Justo antes de darte de bruces con él, **Collins** comenzará a mutar. Este será el fin de vuestra corta amistad.

JEFAZO 1

Pégate a las cajas de la izquierda y vacía todo tu arsenal sobre este gigantesco alien con forma de árbol. Unos cuantos *scuttlers* y un tentáculo aposentado en el túnel de ventilación intentarán desviar tu atención, pero tu objetivo debe ser siempre el jefe. Tras invitarle a unas cuantas dosis de plomo, desvelará su origen: en lo más alto podrás ver un torso y una cabeza humana, pertenecen al fulano que siempre se te escapaba en los anteriores capítulos. Dispárale sin piedad y morderá el polvo en un par de minutos. Una vez muerto, arregla el cuadro eléctrico y sal por la puerta.

CAPÍTULO 5A

Salta por el agujero y toma el camino de la izquierda. Llegarás a tres puertas marcadas con un número. Toma nota de lo que oculta cada una de ellas (fuego, bichos, etc.). Gira 180 grados y llegarás a una zona cargada de vapor por la que surgirán unos cuantos *scuttlers*. Toma la puerta de la izquierda, sube la rampa y déjate caer. En una de las habitaciones colindantes encontrarás un extintor, un botiquín y munición. En *Control Room 1* podrás grabar partida. Las cámaras de vigilancia te darán un indicio de lo que te espera abajo. El **PC** encierra la clave de acceso para llegar hasta la puerta 4. Con las palancas podrás accionar todas las puertas, salvo la número 1. El problema es que con ello liberarás a todos los mutantes que estaban encerrados tras ellas. Lo que te espera tras la puerta 4 es un laberinto poblado de *scuttlers* y otros seres. Tu objetivo, llegar a la palanca de anulación hidráulica. Con ella podrás accionar en *Control Room* la palanca de la puerta 1. De camino, recoge el lanzamisiles de la sala 3. Atraviesa la puerta 1 y...

CAPÍTULO 5B

Tu meta en este capítulo es encontrar al **Doctor Faraday**. Al final del pasillo encontrarás un par de caminantes y otras mutaciones al uso. Acaba con ellos, coge el botiquín y entra en el pasillo de la izquierda. Te encontrarás a **Price**. Dale un arma y podrás convencerle para que arregle la caja de fusibles. Con ello accederás a una sala donde reposa una escopeta, munición, un *test* sanguíneo y unas cuantas granadas. La otra puerta oculta unas escaleras por las que desfilarán unos cuantos *scuttlers*. Baja por ellas y llegarás a la sala de observación. Las cámaras de vigilancia te descubrirán la numeración y el contenido de las habitaciones, distribuidas del 1 al 9. Antes de hacer nada, graba partida. Busca, con ayuda de las cámaras, al **Dr. Faraday** e intenta llegar hasta él abriendo las puertas con las palancas correspondientes de la sala de observación. **Faraday** se encuentra en la habitación 2. Antes de escoltarle hasta la sala de observación, despeja el camino de *scuttlers* o lo lamentarás más tarde. El médico que encontraste de camino se transformará antes de llegar a la sala, así que no le quites ojo. Nada más llegar a la sala de arriba, graba partida. Lleva al doctor a la enfermería y dile que espere allí. ¿El motivo? Un poco mas allá hay un *walker* y unos cuantos tentáculos que es mejor que liquides en soledad. Recoge al doctor y atraviesa la puerta.

CAPÍTULO 6

Sólo y desarmado, tendrás que afinar tus sentidos al máximo para salir vivo de este capítulo. Nada más saltar de la camilla, repara la caja de fusibles de la sala de al lado. Encontrarás un **PC** y los monitores de un par de cámaras de vigilancia. Verás que hay un *walker* pululando por el pasillo. Prepárale una trampa. Abre la puerta, atráele hacia la camilla y cuando entre sal y cierra la puerta tras él. Le habrás encerrado. Para reparar uno de los cuadros eléctricos necesitarás un ingeniero, pero para el otro no. Recoge la munición para el rifle MP5 y ve hacia la sala de esterilización. Entrégale la munición a **Falcheck** y haz que te siga hasta una sala con un magnetofón y los monitores de unas cuantas cámaras de seguridad. Déjale allí, graba partida y prepara otra trampa para el *walker*. Haz lo mismo que antes pero encerrándole en la sala de esterilización. Regresa a por **Falcheck** y haz que te escolte mientras abres la otra puerta de la estancia de la camilla, donde empezó el capítulo. Recoge la linterna y echa un vistazo al documento que encontrarás sobre la caja. Repara los fusibles y abre la otra puerta. Haz que **Falcheck** cure a **Dixon**. Ahora ordena a **Dixon** que repare los circuitos de la puerta de la armería. Allí recoge todo el armamento que puedas y arma a **Dixon** para que te ayude a defenderte de los *scuttlers* que saldrán de la rejilla de ventilación. Te encontrarás con un médico llamado **Carter**, en apariencia inocente, que se transformará en otra mutación. Líquidale sin contemplaciones. Para desactivar el mecanismo de seguridad del pasillo contiguo debes pulsar el primer y último interruptor. Llegarás a una gran sala circular bastante perdidita de sangre. Inspecciona el **PC** para encontrar la celda de **Fisk**, de entre todo el «lumpen» allí encarcelado. Hazle el *test* sanguíneo a **Fisk** y escapa por el túnel de ventilación. El resto del equipo te esperará fuera.

Al otro lado del túnel te espera una gran sala con dos alturas. En la de abajo hay un par de *walkers*. Coge las granadas y utilízalas contra ellos. Necesitarás a **Dixon** para reparar el cuadro eléctrico de la pared. Abre la puerta y te darás de bruces con tu equipo. La electricidad devolverá la vida al ordenador, el cual deberás inspeccionar para descubrir la clave de acceso del ascensor.

CAPÍTULO 7A

Mientras baja el ascensor, recoge el rifle MP5 y su munición del suelo. Te harán falta, porque al instante de abrirse la puerta del ascensor comenzarán a surgir soldados con el gatillo fácil. Acaba con ellos y antes de que llegue la siguiente oleada, corre con tus hombres hacia la puerta de la izquierda. Llegarás a una gran sala con una grúa elevadora sobre la que reposan tres probetas gigantes que contienen otros

tantos *scuttlers*. Haz que **Dixon** repare el cuadro eléctrico, mientras tu investigas la sala de arriba, con excelente resultados: botiquines y un extintor. En la habitación abierta por **Dixon** hay una escopeta, granadas y munición. Es hora de volver a la sala del ascensor y acabar a tiros con todos los soldados que te aguardan en el otro pasillo. Acaba con ellos antes de que activen la torreta del techo. Tras la masacre, verás una puerta que encierra un par de *walkers*. Evítalos de momento. Dispara a la rejilla de ventilación y entra por ella. Cuidado con los *scuttlers* que se ocultan en su interior. Al salir del túnel, se declarará un incendio. Sube a toda leche por las escaleras, evita al *walker* y atraviesa la puerta. Ciérrala antes de que el incendio y el *walker* te alcancen y acaba con los *scuttlers* de la sala. Aquí podrás encontrar una serie de interruptores numerados, como los que viste en los capítulos anteriores. A través de una ventana podrás ver a tus hombres protegidos por una reja y una pareja de *walkers*. Usa el lanzallamas con ellos.Si quieres conseguir unas cuantas granadas apaga las llamas del pasillo por el que has entrado y las encontrarás al final de él. Regresa a la sala de los interruptores y entra por la puerta del fondo. Después de despachar los *scuttlers* ocultos en el cadáver, abre la puerta del fondo y arroja una granada antes de que comiencen a llover más *scuttlers*. La granada hará explosionar los barriles y cocerá toda forma de vida que haya dentro. Llegarás a un cuadro eléctrico que debes reparar. En la otra puerta te esperan unos cuantos *scuttlers* acechando desde el techo. Dispara al barril y sube por las escaleras de la izquierda. Desde allí tendrás un mejor ángulo para matarlos a todos y podrás encontrar un botiquín y munición. Repara los controles del tanque de presión para activar los interruptores de la habitación anterior. Con el interruptor 1 matarás a los caminantes encerrados tras la reja (eso si ya no lo hiciste antes). Los interruptores 2 y 3 te permitirán reencontrarte con tus hombres. Haz que **Dixon** repare la caja de fusibles y al fin podrás grabar partida. Nada más abrir la puerta 4 verás abalanzarse un soldado. Dispara a las cajas explosivas y se convertirá en papilla. Por desgracia, antes de estirar la pata ha activado la torreta del techo, que te disparará en cuanto asomes la cara por la esquina. Lánzale una granada y la desactivarás. Haz que **Dixon** arregle los controles del ascensor, mata a los dos soldados que te esperan dentro de él y escapa de este infernal capítulo.

CAPÍTULO 7B

Nada más abrir la puerta, se te echará encima un *walker*. Para matarlo, puedes elegir entre el uso directo del lanzallamas o hacer que te siga hasta el corralito formado por las cajas del centro, escapar, accionar el interruptor de la caldera y hacer que se fría. Las dos maneras son igual de válidas. Abre el gigantesco portón situado frente al ascensor (antes tendrás que arreglar la caja de fusibles). En estos momentos, tu fiel médico comenzará a mutar, por lo que tu equipo de apoyo se reducirá a uno solo: **Dixon**. Protégelo a toda costa de los soldados y haz que repare cada cuadro eléctrico averiado que encuentres. En una de las salas adyacentes podrás recuperar munición y grabar partida. En la oficina te encontrarás a **Temple**, un oficial médico con la palabra contaminado escrita en el rostro. Gracias al monitor de la cámara de vigilancia podrás detectar la presencia de una nueva andanada de soldados. Investiga el **PC** y recoge el rifle de francotirador y su munición. En el lado opuesto de la planta verás una puerta. Al acercarte a la puerta surgirá un soldado. Mátalo y entra en la habitación. Encontrarás a un nuevo personaje, **Lavelle**. Para ganarte su confianza tendrás que recoger el *test* sanguíneo de esa misma sala. Úsalo en tí mismo para demostrar que no estás contaminado y dale un arma. En la planta de abajo, en el extremo opuesto de la sala en la que grabaste partida, hay dos interruptores (marcados con los números 1 y 2). Acciónalos para abrir las dos puertas y mata a los 3 soldados que surgirán tras la última. Usa una granada para neutralizar la trampa láser de la escalera. Recoge el botiquín y cruza la puerta. Te encontrarás en un largo y oscuro túnel repleto de peligros. A la derecha verás un camión estrellado. Dispara a uno de los barriles para limpiar la zona de parásitos y arregla el cuadro eléctrico. Al volver la luz tendrás una buena panorámica de lo que te aguardaba en la otra dirección del túnel: soldados y un *walker*. Usa el rifle de francotirador para eliminarlos sin correr riesgos. En cuanto al *walker*, una vez más, lo mejor será recurrir al lanzallamas. En la sala contigua podrás utilizar la torreta de vigilancia para dinamitar los barriles y acabar con el resto de soldados. Vigila que no quede ninguno antes de conducir a tus hombres hasta el portón. Haz que uno de tus ingenieros repare la caja de fusibles y prepárate, porque al otro lado te espera otro personaje a punto de convertirse en un mutante. Acaba con él antes de que culmine la transformación. Usa una granada para despejar el muro de cajas de la derecha y conseguirás un lanzagranadas y munición. Graba partida desde el interior del contenedor de arriba y repara el cuadro eléctrico. Al hacerlo se liberará todo un cóctel de vida mutante en el piso de abajo. Es el momento de grabar partida de nuevo y abrir la puerta de abajo para enfrentarte al segundo jefazo del juego.

JEFE 2

Harás bien en asustarte al ver a este fulano, porque es realmente duro de pelar. Arregla cuanto antes el panel eléctrico de la izquierda y podrás utilizar el torno para electrocutarlo y atontarle los segundos necesarios para llenarle de plomo. Aunque si no quieres correr riesgos, protégete tras las cajas y comienza a soltar sobre él todas las granadas que dispongas. Luego, cuando no te quede otro remedio que el cara a cara, esquiva sus embestidas, acciona el torno y dispara hacia la cabeza del cuerpo de abajo, el de su huesped. Una vez muerto, acciona el interruptor que protegía, lo que abrirá otra puerta de la estancia anterior. Antes de entrar, graba partida en el contenedor de arriba. Una vez que repares el último cuadro eléctrico tendrás sólo 35 segundos para alcanzar la puerta del ascensor (situado junto al monitor de la torreta de vigilancia) antes de que todo estalle por los aires. Por mucho que intentes evitarlo, tus compañeros morirán en la explosión.

CAPÍTULO 8A

Sigue los postes luminosos para alcanzar el hangar y liquida a los 3 soldados (dos están ocultos tras los barriles del exterior). En un container abierto podrás encontrar un botiquín. Cruza un par de puertas y mata al soldado antes de que active la alarma. A través de un ventanuco podrás ver un magnetofón para grabar partida, pero de momento es inaccesible. En la siguiente, un soldado que matar y un botiquín que recoger. Un poco más allá, tras liquidar otros dos soldados, verás una caja de fusibles que requiere el buen hacer de un ingeniero. Deberás localizar a uno para que la arregle. Antes de salir mira lo que oculta el **PC**.
Un poco mas adelante hallarás una estancia más grande con dos soldados. Liquídalos a la velocidad del rayo o liberarán al «perraco» mutante encerrado. Roba unos cuantos botiquines y al llegar a una gran sala con una rampa, usa el rifle de francotirador para neutralizar a distancia al único soldado. Entra en la puerta situada al final de la rampa y liquida a los dos soldados que apuntan hacia **Powell**. Dale un arma para ganarte su confian-



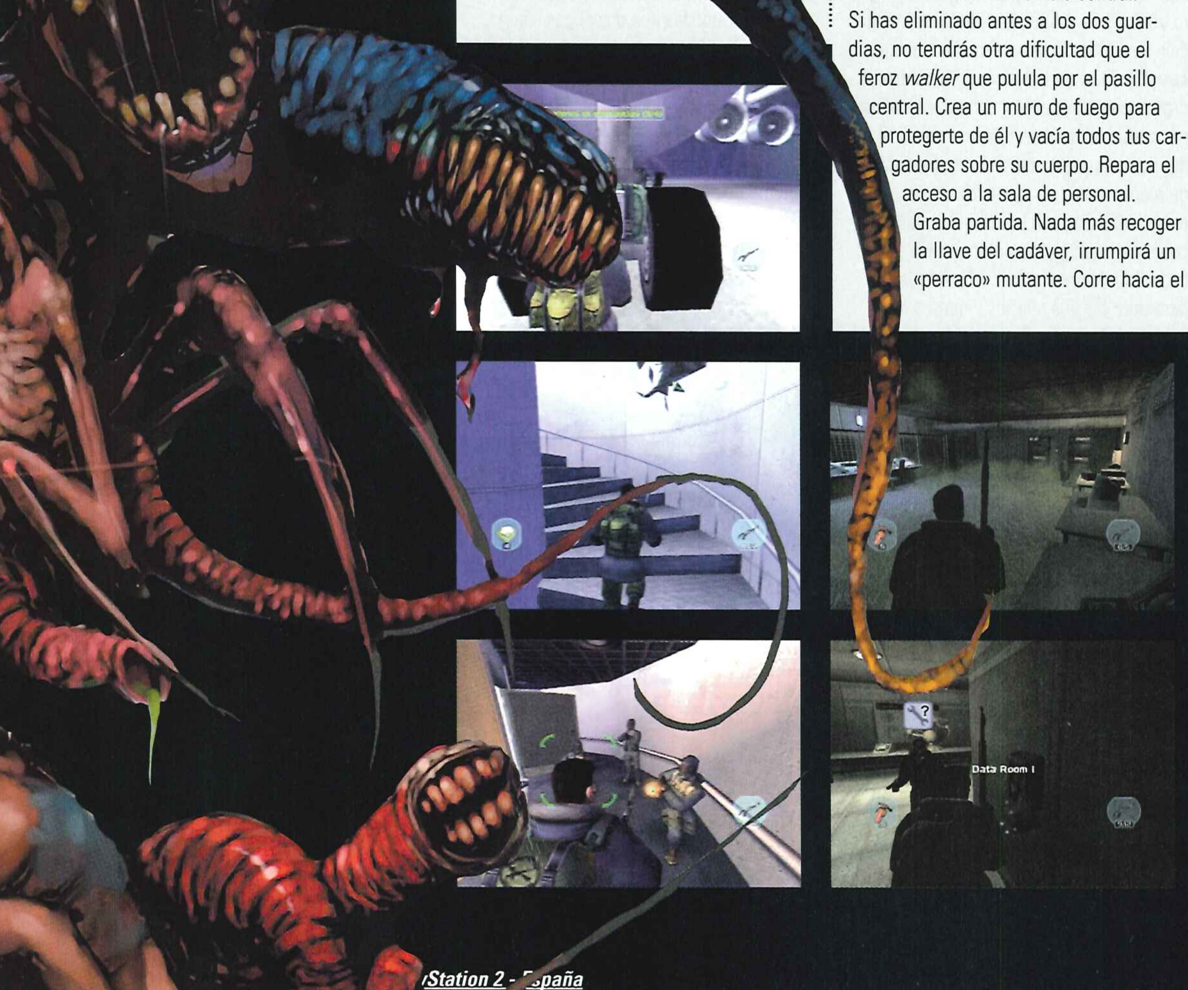
→ za y reparará el acceso a la cámara de frío, así como el cuarto eléctrico que activa el magnetofón. Por fin podrás grabar partida. Dentro de la cámara te esperan dos *scuttlers*, un rifle y munición variada. Tras salir, revienta a cuanto soldado te salga al paso y recoge el extintor que encontrarás sobre las cajas. Vigila las rejillas de ventilación de la escalera. De ellas surgirán unos cuantos *scuttlers* rabiosos. Inspecciona el cadáver escondido bajo el hueco de la escalera y serás recompensado con un botiquín. Haz que **Powell** arregle el cuadro eléctrico y entra por la puerta situada al lado. Además de los *scuttlers*, el gran problema de este pasillo es que los soldados apostados al otro lado de las ventanas te detectarán y comenzarán a disparar como descosidos. Evita que accionen la alarma y mándalos al otro barrio. El monitor de la cámara de seguridad te dará una imagen bastante clara de lo que se esconde tras una puerta enrejada. Desgraciadamente debes entrar allí a la fuerza para coger una llave. Lo primero que hay que hacer es llevar a **Powell** hasta los fusibles para poder grabar partida. Ponlo a salvo en otra habitación y abre la puerta del «perruzno» mutante. Usa el lanzallamas. Es la única forma de neutralizarlo sin perder demasiada vida en la pelea. Recoge la llave del cadáver. En la sala de al lado está el C4 que debes robar. El problema es que al recogerlo saltarán todas las alarmas y aquello se llenará de soldados. Por eso, en lugar de meterte en una carnicería de tiros con un civil, **Powell**, a la espalda, es mejor que dejes lo del C4 para más tarde y regreses a todos los puntos en los que viste un panel de fusibles estropeado. En la zona de retención la cosa se complicará ya que **Powell**, al ver toda la carnicería (cuerpos mutilados, tripas por los suelos, etc.) comenzará a vomitar como un loco. Antes de que se venga abajo del todo convéncele para que arregle el panel eléctrico, aunque sea utilizando para ello una inyección de adrenalina. Al reparar el panel, podrás acceder al ordenador que te facilitará una clave. Sigue buscando la salida y llegarás a la habitación del principio, aquella con el magnetofón a la que no pudiste acceder en el comienzo del capítulo. Graba partida, recoge el lanzamisiles, las granadas y procura dejar a **Powell** en lugar seguro, cerca de la puerta. Puede que le necesites en el siguiente capítulo. Ahora regresa hasta el C4, róbalo y prepárate para iniciar una fuga a tiro limpio hasta la puerta del hangar. La mejor táctica posible es correr, evitando tanto a los soldados como a los mutantes. Detente un segundo y morirás…

CAPÍTULO 8B

Utiliza el rifle de francotirador para abatir a los dos soldados que custodian los hangares y coloca las cargas de C4 en los trenes de aterrizaje delanteros de los dos aviones. En el interior de uno de estos dos hangares encontrarás además de un soldado y algunos *scuttlers*, un montón de munición. Para llegar a los otros dos hangares tendrás que sortear un edificio central con dos guardias en la puerta. Usa el rifle de francotirador para neutralizarlos (más tarde o más temprano tendrás que hacerlo…). Una vez que hayas colocado las cuatro cargas explosivas, es hora de entrar en el edificio central.
Si has eliminado antes a los dos guardias, no tendrás otra dificultad que el feroz *walker* que pulula por el pasillo central. Crea un muro de fuego para protegerte de él y vacía todos tus cargadores sobre su cuerpo. Repara el acceso a la sala de personal. Graba partida. Nada más recoger la llave del cadáver, irrumpirá un «perraco» mutante. Corre hacia el hueco situado entre la pared de la izquierda y la mesa y encajónate en la esquina: allí estarás fuera del alcance directo del perro y podrás matarle con el lanzallamas y algo de paciencia. Es la mejor forma de acabar con él sin derrochar vida y munición. Vuelve a grabar partida e inspecciona el **PC**. Sal, gira a la izquierda y entra en la puerta del fondo. Repara el panel que da acceso a la zona de mantenimiento. Para reparar la puerta de la sala de datos necesitarás buscar ingenio, a menos que lograras salvar a **Powell** en el anterior capítulo. Entra en la zona de mantenimiento, destruye a los *scuttlers* que te salgan al camino y llegarás hasta unos barriles explosivos. Dispara hacia ellos a una distancia prudente para iniciar una explosión en cadena que despejará un poco la zona y debilitará a un *walker* que debes destruir antes de que éste mate a **Reed**, el médico. Si eres lento, **Reed** se transformará en otro mutante. Si neutralizas al *walker* a tiempo, encontrarás a **Reed** moribundo. Dale un botiquín para recuperarle. Entrégale un arma y regresa para grabar partida. Gira a tu derecha y acabarás por llegar a una puerta que conduce a unas escaleras. Llegarás a dos puertas. En una grabarás partida y te enfrentará a otro *walker*. Con la otra, verás una pequeña secuencia. Pasa por las dos y graba partida. Ahora tendrás que ser muy rápido para disparar, desde la torre, a las cuatro cargas de C4 antes de que se cierren las puertas de los hangares. Una vez que lo consigas, habrás inutilizado los cuatro aviones, pero la torre se llenará de soldados y mutantes. Baja, busca la zona de mantenimiento, esquiva el *walker*, escapa por el hueco de la pared y entra en el conducto de ventilación.

CAPÍTULO 9A

Sigue por el conducto de ventilación y llegarás a una cueva. Repara el cuadro eléctrico de la caseta, y de la chabola de enfrente surgirá un *walker*. Cárgatelo y recoge las armas del interior de la chabola. Puedes intentar usar el ascensor, pero no funcionará. A tu derecha, verás una rampa escavada en la piedra. Asciende por ella y entra por el conducto de ventilación. Cuidado por los *scuttlers*. Al salir del



conducto caerás en una rampa por la que asciende a toda leche **Cohen**. Síguele y dale un arma, para que te guarde las espaldas en un duro descenso que incluye torretas robotizadas, tuberías que escupen vapor y tropas, muchas tropas. Una buena idea es disparar, apuntando desde el hueco de la escalera y con ayuda del rifle de francotirador, a los barriles explosivos que destruirán la mayoría de las torretas. Liquida al «perraco» mutante y entra por la puerta. No te quedes demasiado tiempo quieto o las dos torretas del fondo te dejarán como un colador. Dispara a las cajas para entrar en la puerta de la izquierda. Acciona el interruptor de la pared para desactivar las dos torretas, recoge las armas y la munición de la estantería y graba partida. Deja a **Cohen** y nada más cruzar la puerta corre hacia la garita de enfrente. El *switch* desactivará la torreta de la izquierda. Corre justo debajo de ella y podrás desactivar la otra torreta. La tercera habitación encierra cuatro torretas. La mejor forma de superarlas sin sacrificar demasiada vida es la siguiente: entra corriendo en la garita de la izquierda. Activa el interruptor y desactivarás las dos torretas que están situadas sobre la puerta por la que entraste. Quédate a resguardo de los disparos de las otras dos y destruye las torretas desactivadas. Regresa al interruptor de la garita, presiónalo y dejarás fuera de combate las otras dos. Cruza la puerta.

CAPÍTULO 9B

Nada más entrar presenciarás una secuencia a lo **John Woo**, con dos fulanos, **Ryan** y **Stolls**, apuntándose uno a otro con un arma. Recoge los dos botiquines, el arma que propina descargas eléctricas, y en el mostrador del otro lado, el *test* sanguíneo. Usa el *test* con **Ryan** y este se transformará en un mutante. Cárgatelo, haz que **Stolls** te acompañe y ordénale que arregle el cuadro eléctrico que activa la puerta del *Data Room 1*. Entra en ella y graba partida. Sube por la rampa del fondo y haz que **Stolls** arregle los fusibles para devolver la energía a la planta. Baja la rampa y **Stolls** te indicará tu próxima misión: abrirle la puerta situada junto a la entrada justo cuando se acerque a ella. Recurre para ello al monitor de vigilancia. Cuando **Stolls** se aproxime a la puerta, activa el interruptor de la derecha. Si lo has hecho todo correctamente oirás una explosión. Corre hacia allí y verás cómo la puerta ha volado por los aires. Liquida a los *scuttlers* y sus nidos. Abre la puerta de la derecha y verás en qué se ha convertido **Stolls**. Recoge su arma y la munición que le diste, y cruza la puerta del fondo del pasillo. Tras una secuencia no menos sorprendente que las anteriores, te verás atrapado en una habitación inundada de gas y con sólo 30 segundos de vida por delante. Repara a toda velocidad el panel eléctrico situado entre dos grandes ordenadores y utiliza el panel de control de la cámara de vigilancia. Apunta hacia el depósito de gas y dispara. Recoge la munición de encima de la mesa. Oculto por la oscuridad encontrarás un magnetofón donde grabar partida.

Justo donde empezaste este capítulo se habrá abierto un gran portón con una llamativa luz roja. Entra por ella, esquiva la torreta y mata a los *scuttlers*. Desactiva los controles de la torreta. Arregla la caja de fusibles de la derecha y entra por la puerta para echar un buen vistazo a la zona, gracias a las cámaras de vigilancia, y regresa al pasillo de antes. Camina hacia la oscuridad y te toparás con dos soldados. Mátalos. Repara el cuadro eléctrica de la sala de observación, situado bajo las escaleras. Sube por ellas y conocerás a **Peltola**. Dale un arma y te acompañará donde sea. Usa el monitor de la torreta de vigilancia para destruir los barriles que impedían el acceso a una de las salas contiguas. Entra por ella, mata al pobre desgraciado que ha mutado y recoge la llave de la mesa. Al salir, haz que **Peltola** arregle el cuadro eléctrico y podrás acceder a un verdadero arsenal consistente en un lanzallamas, munición abundante y un magnetofón para grabar partida. Ya sólo queda una puerta por atravesar. Tras ella encontrarás un par de soldados y el tercer jefazo del juego.

JEFE 3

Te toparás con un gigantesco tentáculo que se columpia en el techo para golpearte. Muévete sin parar, registra los arcones para recoger granadas, y no pierdas de vista la jaula del *walker*. En el momento más inoportuno, quedará libre y te complicará aún más las cosas. Coloca unas cuantas granadas debajo del ser y éste arderá. Cuando el tentáculo sea historia, verás sobre la pantalla la consigna de escapar. Liquida los soldados que te salgan al paso y graba partida. Regresa al punto en el que comenzó este capítulo, cruza la puerta y...

CAPÍTULO 9C

Aunque te veas rodeado de llamas, NO CORRAS, o te comerás más de una explosión. Tendrás que deshacer todo el camino andado en los capítulos anteriores. En ocasiones tendrás que recurrir al extintor para poder atravesar las llamas, aunque casi siempre podrás esquivarlas. En el camino te encontrarás con unos cuantos soldados y dos *walkers*. Al llegar al final de la rampa, trepa por las cajas y entra en el conducto de ventilación y regresa a la cueva de antes, pero ojo, allí te estarán esperando cuatro perrazos. Usa las granadas contra ellos y sube al ascensor.

CAPÍTULO 10A

Esta fase es bastante básica, pero muy difícil de superar. Se trata de alcanzar a **Whitely** por el interior de un desfiladero, en el exterior. El problema es que te encontrarás un verdadero ejército por el camino. Usa siempre que puedas el rifle de francotirador y las granadas para limpiar la ruta de soldados. El duelo directo a disparos tiene que ser tu última opción. Dispara a los barriles para matar a varios soldados al mismo tiempo. En una pequeña cueva, a la izquierda, encontrarás unos cuantos botiquines y mucha munición. Aprovéchala.

Tendrás que recurrir al rifle de francotirador para abatir a algunos soldados apostados arriba, pero no te duermas en los laureles o el frío acabará contigo. Sigue la ruta marcada y acabarás por llegar a una gran cúpula. Dentro te espera **Whitely**. Echará a correr de nuevo, pero antes de perseguirle, graba partida y recoge los botiquines de la derecha, porque te espera un auténtico laberinto repleto de tropas de asalto y trampas láser. Para neutralizar estas últimas, nada mejor que las granadas. En más de una ocasión, los muy estúpidos activarán sus propias trampas en un intento de huir de tí. Acabarás por encontrar una puerta al exterior. Usa las cajas para protegerte de los disparos de los soldados encaramados a las torres mecánicas y liquídalos con el rifle de francotirador. Entra por el desfiladero de la izquierda, sube al helicóptero y prepárate para acabar con **Whitely** de una vez por todas.

CAPÍTULO 10B

El helicóptero volará en círculo alrededor de la gigantesca mutación en la que se ha convertido **Whitely**. A sus pies (o mejor dicho, cerca de su tallo) verás cuatro barriles. Dispáralos para rodearle de llamas y centra todo tu poder de fuego en la mano gigante y el tentáculo que nace justo debajo de ella. Sólo necesitarás unos minutos para acabar con este engendro y finalizar esta larga, intensa y tremendamente difícil aventura. ∎

por << Dani3PO >>



KINGDOM HEARTS

Este mes os ofrecemos la solución de la segunda parte de las mágicas aventuras de Sora.

ATLÁNTICA

Antes de aterrizar en este nuevo mundo, tendrá lugar una discusión entre **Sora** y **Donald**. Tras llegar, comprobarás que la magia de este último ha obrado cambios en los cuerpos de los protagonistas. **Sora** se habrá transformado en una especie de «sireno», **Donald** en un pulpo y **Goofy** en una tortuga con su inseparable escudo al hombro. Acto seguido te encontrarás con **Ariel**, la sirenita hija del rey del lugar, **Tritón**. El pequeño pez que le acompaña te enseñará a nadar. Simplemente pulsa Círculo para ascender y Cuadrado para bajar. El resto es igual que en los mundos anteriores, incluidas las batallas. Encuentra a **Flounder** las veces necesarias para dar por terminado el entrenamiento. Tras él, tendrás que llegar al palacio del rey siguiendo las flechas. Por el camino te atacarán los «Sin Corazón» acuáticos. También encontrarás unas conchas cerradas. Para lograr abrirlas tendrás que utilizar el hechizo correspondiente. Para las rojas usa el fuego, para las azules el hielo y para las amarillas el rayo. En el punto en el que comienzas encontrarás un punto para salvar dentro de uno de estos caparazones. Cuando encuentres alguno blanco, simplemente atácalo con la llave espada para que se abra. Llegarás al palacio del rey. Continúa avanzando hasta el fondo para llegar a los aposentos reales. Tendrán lugar una serie de secuencias en las que **Tritón** reprenderá a **Ariel** y la prohibirá salir del palacio. Una vez fuera sigue a la sirenita hasta su cueva, que ella misma te indicará. Después de la secuencia sal de allí y acaba con todos los enemigos de la zona. Haz el camino que seguiste antes para llegar al palacio, pero esta vez en sentido inverso. Un delfín te acompañará. Cuando llegues al Gran Mar, muévete por la zona terminando con todos los «Sin Corazón» que te encuentres. Cuando no quede ninguno, acércate al delfín y agárrate a él utilizando el comando que aparecerá en la parte inferior del menú, donde normalmente se encuentra el de observar. El animal, que tiene la habilidad de poder nadar contra corriente, te dejará en un lugar del laberinto acuático al que tú no podrías haber accedido. Avanza por la abertura y llegarás a un espacio abierto con un gran barco hundido. Entra en él por la parte superior. Avanza hasta el cofre y hazte con su contenido. Al salir, un feroz enemigo te estará esperando. Esquiva sus embestidas y utiliza el hechizo de fuego cuando el gran tiburón se aleje. No debería suponerte muchos quebraderos de cabeza, simplemente preocúpate por mantener alto tu nivel de salud utilizando la magia de cura o las pociones. Vuelve sobre tus pasos hasta el valle sumergido y entra de nuevo en la cueva secreta de **Ariel**. Coloca el objeto en su lugar correspondiente. **Tritón** entrará en escena desbaratando tus planes. Vuelve a los aposentos reales. Tras la secuencia, tendrás que realizar de nuevo la táctica del delfín para poder acceder de nuevo al barco hundido. Ya sabes, acaba con todos los enemigos de la zona para que el animal te lleve al laberinto submarino. Cuando llegues al barco, investiga a fondo la zona hasta encontrar un pequeño interruptor en la pared al que no podrás acceder por ti mismo. **Sebastián** se ofrecerá para ayudarte a alcanzarlo, dado su pequeño tamaño. Una nueva zona se abrirá, llena de fuego y enemigos. Encontrarás una bifurcación. El camino de la derecha conduce a un punto de salvar. Dirígete a él y acto seguido toma el otro camino hasta la guarida de la malvada bruja **Úrsula**. Te tocará combatir con ella tras acabar con los «Sin Corazón». La técnica para derrotarla es bastante compleja. Te habrás fijado en que en el centro de la sala hay un gran caldero. Pues bien, según el color que presenta tendrás que lanzarle un hechizo u otro. Ya sabes: fuego para el rojo, hielo para el azul y electro para el amarillo. Si lo haces correctamente **Úrsula** se quedará indefensa durante unos momentos, que debes aprovechar para atacarla. Ten cuidado cuando se ponga a girar como una peonza. Si te quedas sin puntos de magia, puedes recuperarlos golpeando a las dos anguilas que pululan por la zona. Tras acabar con ella, obtendrás una nueva habilidad que te permitirá nadar contra corriente. Utilízala en el laberinto submarino para llegar a la abertura marcada con interrogaciones. De nuevo tendrás que derrotar a la bruja de los mares, o a su cabeza en este caso. Esquívala y trata de ponerte detrás de ella. Utiliza tu *combo* y reserva la magia para curarte. Acabarás con ella definitiva-



Expertos en videojuegos



PS2 + DVD SPIDER-MAN + KINGDOM HEARTS + DEMO R & C 309,95



PS2 + DVD ESLA + ESLA: LAS DOS TORRES + DEMO RATCHET & CLANK 309,95



PS2 + ALTAVOCES SOUND STATION2 + DEMO RATCHET & CLANK 299,95

PS2 + CONTROLLER + DEMO RATCHET & CLANK 249,95



289,95 PS2 + THE GETAWAY + DEMO RATCHET & CLANK



289,95 PS2 + CONTROLLER + WRC II + DEMO R & C





007 NIGHTFIRE



64,95

DRAGON BALL Z BUDOKAI



59,95



59,95



EL S. DE LOS ANILLOS: LA COM. DEL ANILLO — 59,95

EL S. DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES



64,95

HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA



64,95

HAVEN: CALL OF THE KING



59,95

RED FACTION II



64,95

THE GETAWAY



59,95

VIRTUA TENNIS 2

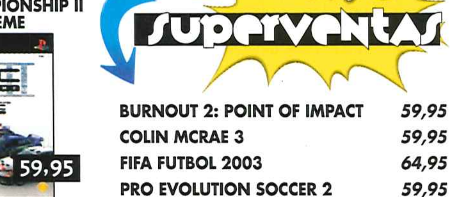


59,95

W. R. CHAMPIONSHIP II EXTREME



59,95




BURNOUT 2: POINT OF IMPACT	59,95
COLIN MCRAE 3	59,95
FIFA FUTBOL 2003	64,95
PRO EVOLUTION SOCCER 2	59,95
RATCHET & CLANK	59,95
GRAND THEFT AUTO: VICE CITY	64,95
TIME SPLITTERS 2	59,95



DEVIL MAY CRY



29,95

EL REGRESO DE LA MOMIA



29,95



SPYRO: ENTER THE DRAGONF.	diciembre
STAR WARS BOUNTY HUNTER	diciembre
MANAGER DE LIGA 2003	diciembre
GHOST RECON	diciembre
EL IMPERIO DEL FUEGO	diciembre
MINORITY REPORT	diciembre
LOS SIMS	enero

F1 RACING CHAMPIONSHIP



9,95

HALF-LIFE



29,95

MAX PAYNE



29,95

RAYMAN REVOLUTION




29,95



ASTURIAS
Gijón C.C. Los Fresnos, L. B-63
ÁVILA
Avila C.C. El Bulevar. Av. Juan Carlos I, s/n
BARCELONA
Hospitalet C.C. Gran Vía 2. L.11. Av. Gran Vía, 75-79
CÁDIZ
San Fernando C.C. Bahía Sur. L. C-17/18
CIUDAD REAL
Ciudad Real C.C. El Parque-Eroski
CUENCA
Cuenca C.C. El Mirador. Av. Mediterráneo s/n L. 60
CORUÑA
Ferrol C.C. Odeón. Pol. Industrial A Gándara
Santiago de Compostela C.C. Area Central.
MADRID
Alcorcón C.C. 3 Aguas (Carlos III),L. 158 ©916 194 424
PALENCIA
Palencia C.C. Las Huertas. Av. Madrid, 37
VALENCIA
Aldaia C.C. Bonaire, L. B-352 Ctra. N-III Km. 345
VIZCAYA
Kareaga C.C. Max Center. Barrio Kareaga, s/n local A-21

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ©981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ©981 599 288
ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4 ©945 134 149
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ©965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ©965 143 998
- C.C. Puerta de Alicante, L. B-48 ©965 114 186
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fúster-Júpiter ©966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ©965 467 959
Torrevieja C/ Fotógrafos Darblade, 13 ©965 709 984
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ©950 260 643
ASTURIAS
Oviedo C.C. Los Prados, L. 12 ©985 119 994
BALEARES
Palma de Mallorca
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ©971 405 573
• C/ Bolsería, 10 ©971 727 663
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ©971 399 101
Inca C/ Pelaires, 10 ©971 883 140
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ©934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ©933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ©934 126 310
• C/ Sants, 17 ©932 966 923
• C/ C.C. Diagonal Mar. L. 3660-3670 ©933 560 880
Badalona
• C/ Soledad, 12 ©934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ©934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ©937 192 097
Manresa
• C/ Alcalde Armengou, 18 ©938 730 838
• C.C. Carrefour ©938 730 838
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ©937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ©937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. La Plata, L. 7. Av. Castilla y León ©947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ©927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ©956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ©964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C.C. Zoco Córdoba. Local 15-A ©957 468 076
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ©972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ©972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ©958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ©958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ©943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ©943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ©959 253 630
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ©953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ©941 207 833
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
• C.C. La Ballena, L. 1.5.2 ©928 418 218
• Pº de Chil, 309 ©928 265 040
• C.C. 7 Palmas, L. 208 ©928 419 948
Lanzarote-Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ©928 817 701
Vecindario C.C. Atlántico, L. 29, Planta Alta ©928 792 850
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ©987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming,11 ©987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ©917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ©915 278 225
• C.C. La Vaguada. L. T-038 ©913 782 222
• C.C. Las Rosas, L. A-13. Av. Guadalajara, s/n ©917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ©918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ©916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ©916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, L. 25 ©916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ©916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, L. 5 ©917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, L. 53 ©916 562 411
Villalba C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46 ©918 492 379
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ©952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ©952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n ©968 294 704
Cartagena C/ Alameda de S. Antón, 20 ©968 321 340
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ©948 271 806
PONTEVEDRA
Pontevedra C.C. Vialia, L. 6. C/ Calvo Sotelo, s/n ©986 853 624
Vigo C/ Elduayen, 8 ©986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ©923 261 681
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ©922 293 083
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. L. B-4. Av. Andalucía, s/n ©954 675 223
• C.C. Pza. Armas. L. C-38. Pza. Legión, s/n ©954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ©977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, L. 20 - C/ Viena, 2 ©925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ©963 804 237
• C.C. El Saler, L. 32A - C/ El Saler, 16 ©963 339 619
Torrent C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ©961 566 665
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ©983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ©944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza C/ Cádiz, 14 ©976 218 271

IMPUESTOS INCLUIDOS

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 30 de diciembre.

pedidos por internet www.centromail.es

mente. Tras ésto encontrarás la cerradura de este mundo.

HALLOWEEN TOWN

Tu siguiente destino, por orden de dificultad, será el mundo correspondiente a la película de **Tim Burton** *Pesadilla Antes de Navidad* (filme de culto para **Nemesis**). Pero antes, será recomendable que acudas a la Ciudad de Paso para abastecerte de todos los *items* necesarios y equipar convenientemente a tus compañeros con el dinero que hayas conseguido en tus andanzas. También puedes pasarte por El Coliseo de **Hércules** y hablar con **Philoctetes** para participar en alguno de los torneos que se disputan. Hay recompensas muy jugosas para los vencedores, aparte del reconocimiento del entrenador de héroes. Cuando llegues finalmente al pueblo de **Halloween**, te sorprenderás con el cambio físico que experimentarás. Sal de la pequeña estancia en la que te encuentras por la verja y llegarás a la plaza del pueblo. Investiga la zona y halla la manera de llegar a la entrada al laboratorio. Sube por las escaleras y entra en la tétrica estancia. Tras la sucesión de escenas, **Jack Skellington** se unirá a tu equipo. La decisión de incluirle entre tus compañeros es tuya. Es un buen luchador, pero ten en cuenta que el personaje que dejes fuera no subirá de nivel. Tu siguiente objetivo será encontrar la memoria para el muñeco que están fabricando. Vuelve a la plaza y encuentra la puerta al cementerio, tras subir por unas escaleras. Allí te estará esperando **Sally**. Ella te hará entrega de lo que andas buscando. Deshaz tu camino hasta la plaza y entra de nuevo en el laboratorio. Entrega la memoria al doctor. Este te encomendará la misión de encontrar un nuevo elemento. Vuelve al cementerio y, tras acabar con los enemigos, investiga el ataúd medio abierto que se encuentra al fondo. Accederás a una nueva zona del cementerio. Habla con el alcalde y te propondrá una prueba de habilidad. Tienes que observar las tumbas y recordar el orden en el que salen los fantasmas. Acto seguido tienes que activarlas en el mismo orden. Si lo haces bien el alcalde te dirá que mires en la calabaza. Allí encontrarás lo que te había pedido el doctor. Vuelve al laboratorio y entrégaselo al científico. Tras la escena, vuelve otra vez al cementerio y sigue avanzando hasta la zona en la que encontraste al alcalde. Allí, localiza una entrada por la que llegarás a la Colina de la Luna. Cerca de la base de la raíz curvada encontrarás una tumba. Actívala y sube hasta el puente. Aparecerá un ejército entero de criaturas «Sin Corazón». En el río que transcurre por debajo del puente encontrarás objetos de interés. Cuando hayas acabado con todos avanza hasta la puerta. Estás en la mansión de **Oogie Boogie**. Tienes que ir ascendiendo con cuidado. Si te caes podrás utilizar la bañera para subir de nuevo. Un poco más arriba llegarás al Cuarto de Juegos. Allí te esperan los tres insoportables críos, los cuales te atacarán. Acabar con ellos no es difícil, tan sólo bastante pesado, ya que esquivan tus golpes con bastante eficacia. Céntrate en uno y después pasa al siguiente. Cuando hayas acabado con ellos activa la plataforma con el hechizo de fuego y sube. Baja hasta la base del árbol y dirígete a la parte izquierda. Llegarás a una puerta que te conducirá a la Sala de Torturas. Dentro te estará esperando **Oogie Boogie**, que lógicamente está detrás de toda la conspiración. La forma de acabar con él es bastante laboriosa. Como verás, te encuentras en una especie de tablero giratorio, con el enemigo en una parte superior a la que no puedes acceder. Esquiva todas sus trampas y, cuando los interruptores del suelo brillen, activa el de la zona en la que se encuentra **Oogie** en ese momento para que ascienda esa parte del tablero y puedas atacarle. Repite esta operación las veces que sea necesario hasta que su barra de vida se agote. Al salir de la mansión, te espera un nuevo enfrentamiento con este pesado ser, o mejor dicho, con lo que queda de él. Tu misión es destruir siete burbujas oscuras que se encuentran desperdigadas por todo el árbol. No son difíciles de encontrar, pero multitud de enemigos te saldrán al paso para impedir que avances. Sube por las plataformas y ten cuidado con la antorcha que se mueve. La más oculta se encuentra en una especie de mirador de madera en la parte más alta del árbol. Cuando destruyas las siete **Oogie Boogie** será historia de una vez por todas. La cerradura de este mundo se materializará ante tus ojos y obtendrás varias recompensas, entre ellas un nuevo arma para **Sora**.

<No te preocupes demasiado por tus compañeros en las batallas. Saben cuidarse por ellos mismos>

NEVER LAND

Bienvenido a la Tierra de **Nunca Jamás**, hogar del niño que se negó a crecer, **Peter Pan**, **Wendy** y los Niños Perdidos. Antes de aterrizar te sorprenderá un barco pirata, patroneado por el **Capitán Garfio**. Pronto te darás cuenta de que este mundo no es como los demás. Para empezar, el cada vez más incordiante **Riku** hará acto de aparición del lado de los «Sin Corazón». Además, te reencontrarás tras mucho tiempo buscándola con tu amiga de la infancia, **Kairi**, aunque en un estado no muy afortunado. Tras las múltiples secuencias que harán avanzar la trama, te hallarás encerrado en el barco. Se unirá a ti **Peter Pan**. Abandona la habitación en la que te encuentras. Aparte de las criaturas típicas, una versión malvada del protagonista **Sora** te atacará de vez en cuando. Sube las escaleras y avanza por las estancias de la bodega hasta llegar al congelador, que distinguirás por el vapor que emana en esta zona del suelo. Sigue subiendo y llegarás a la cocina, donde averiguarás el paradero de **Wendy** y **Kairi**, aunque aún no podrás acceder a rescatarlas. Sigue avanzando por la galería de camarotes. Utiliza el movimiento trío en la marca para llegar al camarote del capitán. Dentro de él te espera el enfrentamiento contra tu sombra. Se trata de un duro oponente, que se defiende con la espada y esquiva muy bien tus ataques. Cuando le hayas quitado buena parte de su energía utilizará la técnica de desdoblamiento. Deberás averiguar cuál es el verdadero y seguir atacándole. Utiliza a menudo la magia de cura y protégete de sus embestidas con la de aero. Cuando acabes con él obtendrás un valioso accesorio como recompensa. Tras la lucha investiga la estancia y baja por la trampilla. Llegarás a la celda de **Wendy**. Vuelve al camarote de **Garfio** y sal por la otra puerta. Accederás a la cubierta del barco. Tendrás que luchar contra unos cuantos «Sin Corazón». Acto seguido serás recompensado con un hechizo de cura más potente. Ahora te espera la batalla contra el **Capitán Garfio**. Por suerte, **Campanilla** te habrá dotado con la posibilidad de volar. Para hacerlo pulsa Círculo en medio de un salto. Utiliza ese botón para elevarte y Cuadrado para descender. Es como nadar, sólo que con mucha más libertad de movimientos y un control más sencillo. En la batalla, **Garfio** estará arropado por numerosos barcos enemigos. Olvídate de ellos y céntrate en el pirata. Aprovecha que puedes nadar para atacarle desde arriba con *combos*. Él posee algunos golpes muy poderosos, así que cúrate de vez en cuando. No te resultará difícil acabar con él. Cuando lo hayas conseguido, tendrán lugar una sucesión de escenas que te llevarán a la Torre del Reloj. Como podrás observar, todas las caras del Reloj marcan la misma hora, las doce en punto, menos una. Ataca la manecilla con la llave espada hasta que marque la hora indicada. Esta maniobra hará aparecer la ansiada cerradura de este mundo. También conseguirás la invocación de **Campanilla**, un nuevo arma para **Sora** y la habilidad de planear en el salto. Vuelve al pueblo de paso y, además de reabastecerte de los *items* necesarios, entrégale la nueva pieza de la nave **Gumi** a **Cid**. Éste la incorporará a la nave y en el mapa del mundo aparecerá un nuevo objetivo. Vuela hacia **Never Land** y desde allí podrás acceder a este universo desconocido.





BASTIÓN HUECO

El mundo gobernado por **Maléfica** es uno de los mas complicados del juego. Comenzarás en una especie de cataratas.

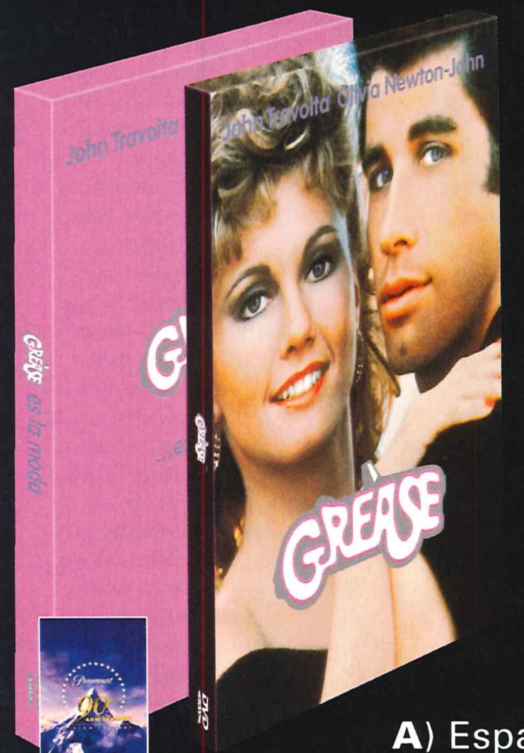
Tras la secuencia, deberás ir saltando de plataforma a plataforma con ayuda de la nueva habilidad de planear en el salto. Si te caes no te preocupes, podrás volver a subir al comienzo de la fase y además podrás conseguir alguno de los cofres que reposan en el nivel inferior. Cuando llegues a una gran plataforma, aparecerá **Riku**. Te arrebatará la llave espada y tus compañeros se marcharán.
Afortunadamente contarás con la ayuda de **Bestia**, que ha llegado a este mundo en busca de **Bella**. Tú no podrás defenderte, así que tendrás que dejar que sea él el que acabe con los enemigos. Sigue subiendo y llegarás a un transportador que te llevará hasta las puertas del castillo. La entrada principal se encuentra cerrada, así que tendrás que bajar al piso inferior y activar el extraño interruptor para bajar. A continuación te enfrentarás a una especie de laberinto. Utiliza las burbujas para pasar de un sitio a otro. Cuando te encuentres en un punto muerto, utiliza la ayuda de **Bestia** para derribar la pared y seguir avanzando. Llegarás a una estancia con agua en el suelo y unas verjas que te impiden el paso. Utiliza los interruptores de la pared para avanzar. Al final llegarás al mecanismo que abre la puerta del castillo. Vuelve sobre tus pasos y entra por ella. En el *hall* principal te espera una batalla contra **Riku**. Afortunadamente volverás a contar con la ayuda de **Donald** y **Goofy**, además de recuperar la llave espada. Esta batalla es bastante complicada, sobre todo por la agilidad de tu enemigo. Emplea el movimiento de rodar para esquivar sus ataques. Protégete con *Aero* y utiliza tus *combos* contra él. Reserva la magia para curarte. Cuando le derrotes, obtendrás un nuevo movimiento trío. Sube por las escaleras y entra por la puerta de la izquierda, que conduce a la biblioteca. Deberás colocar los libros en su lugar correspondiente teniendo en cuenta la letra por la que empiezan. Se abrirá un camino hacia las escaleras. Arriba, haz lo mismo con el libro y podrás acceder a un interruptor. Se abrirá una puerta. En la segunda planta del *hall* deberás encontrar las cuatro partes del emblema. Una se consigue encendiendo todas las lámparas de la pared, otra utilizando el movimiento trío en la marca, la tercera parte rompiendo los jarrones que hay al lado de una estatua y la última empujando una de las estatuas. Recoge todos los fragmentos y baja al nivel inferior. Entra por la puerta central y colócalos en sus respectivos huecos. Se abrirá ante ti la parada del teleférico. Puedes utilizar el ascensor disponible para conseguir algunos objetos interesantes. Si pulsas el interruptor rojo cambiarás su dirección.

<Cuando hayas completado los torneos de El Coliseo podrás participar de nuevo sin la ayuda de tus compañeros>

Para seguir avanzando abandona la estancia por la otra puerta. Te encontrarás en el exterior del castillo. Puedes seguir subiendo a los ascensores para hacerte con objetos. Después, pulsa el interruptor azul para acceder a una nueva zona superior. Cuando llegues, pulsa el interruptor rojo para montar en el transportador. A mitad de camino tendrá lugar una emboscada. Tras acabar con los enemigos pulsa el interruptor que aparece para seguir avanzando. Cuando llegues a tu destino baja las escaleras y entra de nuevo en el castillo. No olvides activar la marca trío. En la parada de teleféricos utiliza el ascensor para subir y sal de la estancia. Una vez fuera hazte con el contenido del cofre y súbete al ascensor. En la siguiente zona activa el interruptor rojo y vuelve al interior del castillo por la puerta. En la parada no utilices ningún ascensor y sigue avanzando. Cuando salgas pulsa el interruptor rojo. Sube por el bloque y haz lo mismo con el nuevo interruptor. Sube de nuevo y activa el último de ellos. Vuelve al interior del castillo, a la parada de teleféricos, y entra por la puerta que lleva a la capilla. Tras la secuencia, deberás enfrentarte a **Maléfica**. Ella se encuentra subida en una plataforma. Para hacerla bajar atácala con la llave espada. Cuando puedas súbete a ella para golpear a la malvada bruja. No hagas caso a los enemigos secundarios, deja que **Donald** y **Goofy** se encarguen de ellos. Cuando la hayas vencido aparecerá un punto para salvar. Úsalo y prepárate para la siguiente batalla.
Maléfica aparecerá convertida en un gigantesco dragón por obra y gracia de la irritante **Riku**. Debes atacar a la cabeza, su único punto débil. Utiliza el hechizo *Aero* para protagerte y no dejes de sal- ⇒

CONCURSO GREASE

SORTEAMOS 20 PELÍCULAS EN DVD



Paramount H.E. ya ha puesto a la venta Grease, uno de los DVD más esperados de los últimos años. Para participar en el sorteo de uno de los 20 DVD de la película, sólo tienes que enviar un mensaje con la respuesta correcta a la siguiente pregunta, antes del día 18 de diciembre de 2002.

¿Qué otro musical de éxito protagonizó John Travolta en la década de los 70?

A) Espartaco **B**) Fiebre Del Sábado Noche **C**) My Fair Lady

CONCURSO «GREASE»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5506 poniendo la palabra **PS2R03, espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la C, deberías mandar al número 5506 el siguiente mensaje: **PS2R03 C.**

GSMBOX SIN CABLES. SIN LÍMITES.

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Fecha límite: 18 de diciembre



tar y utilizar tus *combos*. Cuidado con su aliento verde, es su ataque más letal. Tras vencerla, obtendrás un nuevo accesorio. Además, se abrirá una nueva puerta en la pared. Salva partida y prepárate para luchar en solitario. **Riku**, o mejor dicho, **Ansem**, te espera al otro lado. Se trata sin duda de la batalla más complicada a la que te has enfrentado, sobre todo porque no cuentas con la asistencia de tus compañeros. Además, tu enemigo es muy veloz y esquivará la mayoría de tus ataques. La mejor táctica es esquivar sus embestidas y plantarle cara cuando no esté realizando alguno de sus ataques especiales. Al atacarle con tu espada muchas veces bloquearás sus ataques. Ten siempre activada la barrera de *Aero* si no quieres morir a la primera de cambio. Cuando le quede poca vida comenzará a desplazarse a gran velocidad y a realizar imparables embestidas. Al vencerle conseguirás una nueva habilidad. Tras la feroz lucha, vuelve sobre tus pasos. Tendrás que llegar a la entrada principal del castillo. Puedes llegar fácilmente dejándote caer por los muros del castillo. Si te pasas y acabas en la zona inferior helada puedes utilizar el ascensor para subir. En la entrada te estarán esperando tus amigos.

PUEBLO DE PASO

Después de la escena serás transportado automáticamente a tu centro de operaciones. Como podrás observar, las criaturas «Sin Corazón» han vuelto a poblar todos y cada uno de los mundos del universo. Afortunadamente también conseguirás mucha más experiencia al derrotarlos, algo que te vendrá muy bien ahora que debes afrontar la última parte del juego. En este momento del juego puedes aprovechar para realizar todas aquellas acciones o búsquedas que has dejado pendiente, como luchar en los torneos de El Coliseo. Visita al mago **Merlín** en el pueblo para acceder a la última invocación del juego. Se trata del pequeño dragón que acompañaba a **Mulán**, una de las últimas heroínas de **Disney**. Después entra en las alcantarillas donde anteriormente entrenaba **León** y usa el movimiento trío en la marca. Examina la pintura para obtener una nueva pieza que acoplar a la nave **Gumi**. Ve a hablar con **Cid** para que la instale. También conseguirás en este punto un nuevo arma para **Sora**. Sube a la nave y, cuando estés preparado, dirígete al **Bastión Hueco**.

BASTIÓN HUECO

Una vez que aterrices de nuevo en este mundo encamina tus pasos hacia la biblioteca. Tras la secuencia dirígete a la gran estancia donde luchaste anteriormente con **Riku**. Acércate a la cerradura y dará lugar un nuevo enfrentamiento, esta vez contra una criatura llamada **Behemot**. Para derrotarle, súbete a su cuerpo y atácale en la cabeza. Utiliza la barrera mágica de *Aero* para protegerte. Ten precaución con tus compañeros, pues lo más seguro es que se queden debajo del monstruo y reciban todos sus ataques. Tras la lucha, puedes dirigirte a hablar con **Bella** para obtener un nuevo arma para **Sora**. También puedes entrar en la biblioteca y hablar con **Aeris** para conseguir cuatro informes **Ansem** y una mejora para tu hechizo de cura. Cuando estés preparado, embarca en la nave **Gumi** y prepárate para enfrentarte al último escenario.

<Si completas todas las búsquedas alternativas que propone Kingdom Hearts verás un nuevo final completamente diferente al normal>

FIN DEL MUNDO

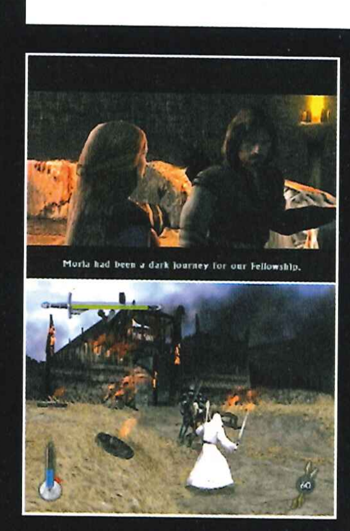
Salva en el punto indicado y avanza hasta que tenga lugar una secuencia. Después verás cajas repartidas por la zona. Dentro de ellas te esperan jugosos premios, pero también deberás luchar contra unas nuevas criaturas, realmente muy poderosas. Será mejor que llegues a este mundo muy preparado. Sigue bajando hasta llegar al punto de salvar. A continuación verás una luz roja que te transportará a cada uno de los mundos que has visitado previamente. En ellos deberás acabar con todos los enemigos. También puedes hacerte con el contenido de un cofre en cada uno de ellos. El orden es el siguiente: Pueblo de Paso, País de las Maravillas, Coliseo, Selva, Agrabah, Atlántica, Halloween Town y Never Land. Tras pasar este último golpea el portal verde para acceder al Bosque de los Cien Acres (el interior del libro que encontraste en casa de **Merlín**). Encontrarás un punto de salvar y el portal para el siguiente mundo. Cuando llegues a él entra por las puertas azules, examina la máquina y vuelve fuera a través del pasillo. Salta al agujero para enfrentarte a un nuevo enemigo. En esta batalla podrás volar. Aunque parezca que no estás dañando a **Chernabog**, sí que lo estás haciendo. Posee una especie de barrera mágica que le durará un rato. Tras algunos impactos, su salud descenderá. Utiliza magia *Aero* para defenderte. Cuando le derrotes obtendrás la mejora para la habilidad de planear. Entra en el volcán para seguir avanzando. Te encontrarás con una serie de pequeñas zonas comunicadas. Dentro de ellas te esperan combates con las criaturas «Sin Corazón» más fuertes a las que te has enfrentado, así que ve con precaución. Al final, tras varias oleadas de enemigos, llegarás al último punto para salvar partida. Prepárate a conciencia y lleva contigo los *items* de salud más potentes que tengas. Ten en cuenta que puedes acceder a este punto directamente desde la nave **Gumi**. Cuando estés listo examina la puerta dos veces. Serás transportado de nuevo a la isla natal de **Sora**. Entra en la cueva donde empezó todo. Tras la secuencia comenzará una nueva batalla contra **Ansem**. No hay ninguna estrategia válida, simplemente atácale con todo lo que tengas. Protégete con la magia *Aero* y no te desesperes, ya que es una lucha bastante larga y tus compañeros no serán de mucha ayuda (excepto para curarte). Tras vencerle, reemplaza los *items* utilizados y dirígete a la grieta de la isla. **Donald** y **Goofy** no participarán en la lucha final, así que no es necesario equiparles. El próximo enemigo es un viejo conocido, la gran criatura oscura con la que te enfrentaste dos veces al comienzo del juego. La manera de derrotarle es la misma, sólo que ahora es mucho más fuerte y resistente. Utiliza el hechizo de Cura y el de *Aero* constantemente. Tras acabar con él, **Ansem** atacará de nuevo. Ahora cuenta con un par de movimientos más, pero básicamente es igual que en tu anterior encuentro, aunque ahora no cuentas con el apoyo de tus camaradas. Utiliza los hechizos de siempre (es muy recomendable que los tengas en el menú de acceso rápido). También sería aconsejable que contaras con bastantes elixires para recuperarte. Esquiva sus ataques rodando por el suelo. Cuando parezca derrotado, evolucionará a su tercera forma. Ataca a su cara para vencerle y emplea las mismas estrategias que en las batallas anteriores. Tras este largo duelo te encontrarás en la más completa oscuridad y serás atacado por los «Sin Corazón». Afortunadamente, soltarán gran cantidad de puntos de vida al desaparecer. Ataca a la extraña formación que aparece para seguir avanzando. En la siguiente zona, continúa atacándole y también a las criaturas que desprende su cuerpo. Avanza por el portal. Aparecerá **Goofy**. Tendrás que protegerle acabando con todos los «Sin Corazón» que aparezcan. Embiste a la extraña criatura de nuevo para seguir avanzando. De nuevo tendrás que vencer a la criatura demoníaca, o más bien a su cabeza. Después aparecerá **Donald**, y la situación se repetirá. Al final llegarás a la batalla definitiva, de nuevo una lucha a muerte contra **Ansem**. Ha aprendido algún movimiento nuevo y tiene más resistencia que en el último encuentro, pero la técnica para vencerle es la misma. Emplea *combos* y reserva la magia para curarte y protegerte. Utiliza todos los *items*, ya no los necesitarás más. Ataca a su cara hasta que su barra de vida se vacíe. Tras la lucha serás recompensado con la secuencia final y los títulos de crédito.




Si te suscribes ahora TE REGALAMOS
un mando a distancia DVD exclusivo
para tu PlayStation 2
CONÉCTATE
SONY
DVD/ PLAYSTATION

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES





Recuperar salud
Pausa el juego, mantén presionados L1, L2, R1 y R2 y pulsa Triángulo, Abajo, X Arriba.

Recuperar munición
Pausa el juego, mantén presionados L1, L2, R1 y R2 y pulsa X, Abajo, Triángulo, Arriba.

1.000 puntos de experiencia
Pausa el juego, mantén presionados L1, L2, R1 y R2 y pulsa X, Abajo, Abajo, Abajo.

Habilidades de nivel 2
Pausa el juego, mantén presionados L1, L2, R1 y R2 y pulsa Círculo, Derecha, Círculo, Derecha.

Habilidades de nivel 3
Pausa el juego, mantén presionados L1, L2, R1 y R2 y pulsa Triángulo, Arriba, Triángulo, Arriba.

Habilidades de nivel 4
Pausa el juego, mantén presionados L1, L2, R1 y R2 y pulsa Cuadrado, Izquierda, Cuadrado, Izquierda.

Habilidades de nivel 5
Pausa el juego, mantén presionados L1, L2, R1 y R2 y pulsa X, X, Abajo, Abajo.

We have barred the gates. Drums in the deep.



HITMAN 2

Selección de nivel
Presiona R2, L2, Arriba, Abajo, Cuadrado, Triángulo, Círculo en el menú principal.

Pasar nivel
Presiona R2, L2, Arriba, Abajo, X, L3, Círculo, X, Círculo, X durante una partida.

Modo Dios
Presiona R2, L2, Arriba, Abajo, X, R2, L2, R1, L1 durante el transcurso de una partida.

Todas las armas
Presiona R2, L2, Arriba, Abajo, X, Arriba, Cuadrado, X, durante el transcurso de una partida.

Salud al máximo
Presiona R2, L2, Arriba, Abajo, X, Arriba, Abajo durante el transcurso de una partida.







Carga letal
Presiona R2, L2, Arriba, Abajo, X, R1, R1 durante el transcurso de una partida.

Cámara lenta
Presiona la siguiente combinación de botones: R2, L2, Arriba, Abajo, X, Arriba, L2 durante el transcurso de una partida.

RED FACTION 2



Master Code
Introduce como código Cuadrado, Círculo, Triángulo, Círculo, Cuadrado, X, Triángulo y X en la pantalla de trucos.

Selección de nivel
Introduce Círculo, Cuadrado, X, Triángulo, Cuadrado, Círculo, X, X en la pantalla de trucos para desbloquear todos los niveles.

Salud al máximo
Introduce X, X, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Triángulo, Círculo en la pantalla de trucos.

Munición infinita
Introduce Cuadrado, Triángulo, X, Círculo, Cuadrado, Círculo, X, Triángulo en la pantalla de trucos.

Granadas infinitas
Introduce Círculo, X, Círculo, Cuadrado, X, Círculo, X, Círculo en la pantalla de trucos.

Granadas especiales
Introduce en todos los espacios Círculo (8 veces en total) en la pantalla de trucos para obtener esta interesante mejora en las granadas.

TY EL TIGRE DE TASMANIA

Mostrar objetos
Presiona L1, R1, L1, R1, Triángulo, Triángulo, Círculo, Cuadrado, Cuadrado, Círculo, R2, R2.

Aquarang
Presiona L1, R1, L1, R1, Triángulo, Triángulo, Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado.



Technorangs
Presiona L1, R1, L1, R1, Triángulo, Triángulo, Triángulo, Cuadrado, Triángulo y Cuadrado durante el juego.

CONCURSO
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
LA COMUNIDAD DEL ANILLO



Si quieres ser el protagonista de la obra cumbre de la literatura fantástica, El Señor De Los Anillos, en su última adaptación para **PlayStation 2** de la mano de **Vivendi Universal**, no pierdas un segundo y participa en este sorteo. Envía un mensaje con la respuesta correcta a la siguiente pregunta, antes del día 18 de diciembre para optar a uno de los siguientes premios: 5 packs de un juego promocional, una camiseta, el libro y un Anillo Único, y 15 packs de un juego promocional.

¿Cuál es el nombre del portador del anillo?

A) Pedro **B**) Frodo **C**) Clavileño

CONCURSO «EL SEÑOR DE LOS ANILLOS»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5506 poniendo la palabra **PS2R02, espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la C, deberías mandar al número 5506 el siguiente mensaje: **PS2R02 C.**

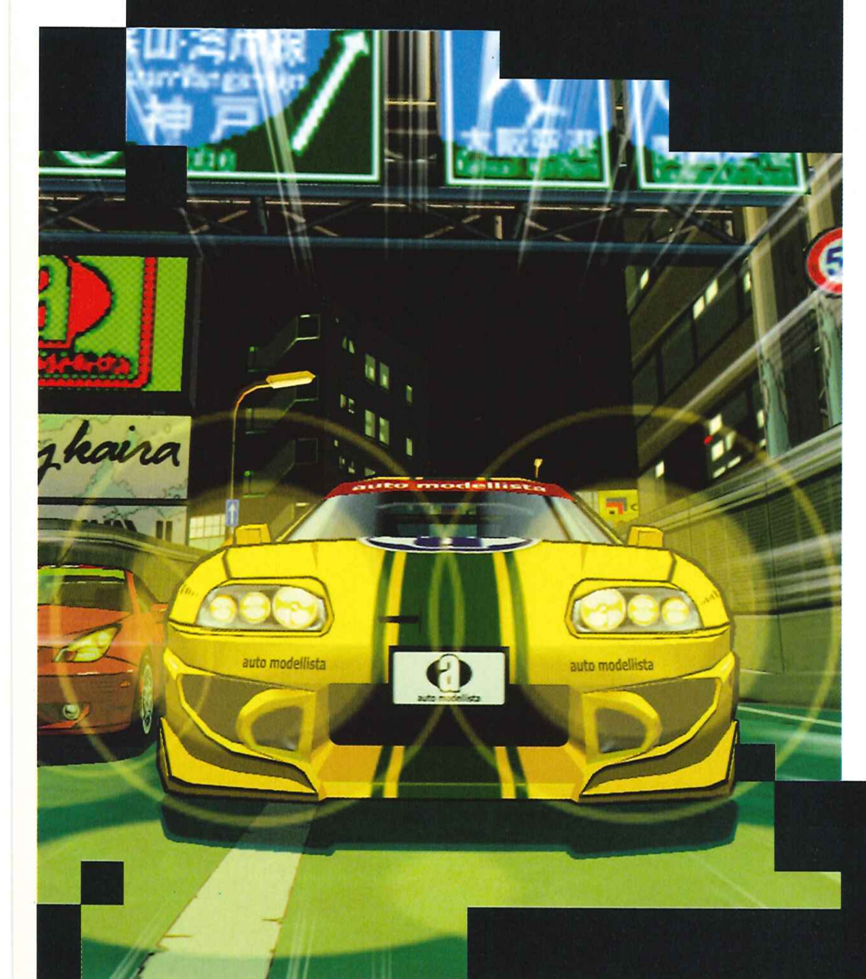
GSMBOX SIN CABLES. SIN LIMITES.

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Fecha límite: 18 de diciembre.

S.O.S.

CONSULTORIO OFICIAL PS2

Como véis, además de solucionar dudas, en el consultorio trataremos de hacer mención a lo mejor y lo peor de cada mes, ayudados, cómo no, por vosotros, los lectores.



MGS y La Generalitat

Me gustaría que me solucionarais algunas dudas que tengo:

1- ¿Cómo es que han prohibido *Metal Gear Solid 2* y aún se vende?

2- ¿Cuándo saldrá *Final Fantasy XI*?

3- ¿Qué juego es mejor *GTA III* o *State Of Emergency*?

4- ¿Qué juegos me recomendáis que sean *shoot-em'up*?

Olek Burek, vía e-mail.

1.- La única noticia actual relacionada con *Metal Gear*, ha sido la «inteligente» idea de La Generalitat de prohibir hace un par de meses el primer título protagonizado por Solid Snake para PSone (aparecido en el mercado hace casi cuatro años).

2.- Hasta que no llegue a España la conexión a Internet, es imposible determinar una fecha aproximada (en el caso de que finalmente *FFXI* aparezca en nuestro país).

3.- *Grand Theft Auto III* es infinitamente más variado, largo y complejo que *State Of Emergency*, aunque ésto no significa necesariamente que SOE sea un título malo.

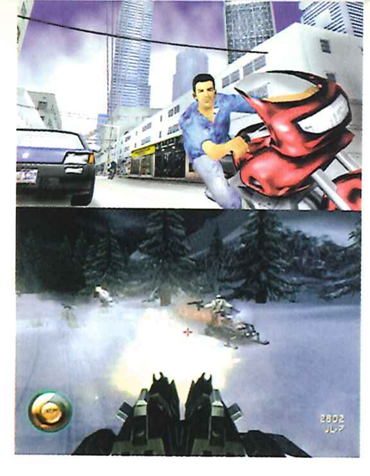
4.- Depende al tipo de *shoot'em-up* al que te refieras. Si tu pregunta tiene que ver con *shooters* en primera persona, *TimeSplitters 2*, *007: NightFire*, *Medal Of Honor Frontline* y *Red Faction II* son, en este orden, de lo mejorcito creado para PS2. Si lo que quieres son juegos de naves, lo único que ha salido en España (con jugabilidad 2D) es *Silpheed*, mientras que en Japón siguen sacando títulos como *Psyvariar*.

Licencias en Pro Evo. Soccer 2

Hola me llamo **Javi**. Quería que me contestarais a unas preguntas:

1- ¿Por qué el posiblemente mejor simulador de fútbol, *PES2*, no puede conseguir la licencia para introducir las ligas nacionales como *FIFA*?

2- Cuál de estos tres juegos me recomendaríais y por qué: *Pro Evolution Soccer 2*, *Burnout 2*, *El Señor De Los Anillos: Las Dos Torres*.



3- ¿Se está haciendo o está previsto hacer la tercera parte de *Metal Gear Solid*? ¿Para cuándo?

Javi Caudet, vía e-mail.

1.- El único motivo aparente es el precio a pagar por las licencias de las diferentes ligas. EA lo paga, mientras que Konami «prefiere» no hacerlo.

2.- *PES2*, sin duda alguna. Si te gustan los juegos de fútbol, el título de Konami es el mejor de todos y te mantendrá jugando meses. Los tres son grandísimos títulos, cada uno en su género, pero *Pro Evolution Soccer 2* te dará más satisfacción y más juego que cualquiera de los otros dos.

3.- Por ahora, lo único que Hideo Kojima tiene en mente relacionado con Solid Snake es *Metal Gear Solid 2: Substance*. Algunos rumores hablaban de una supuesta tercera entrega para Xbox, pero no parecían muy fundados.

Los Sims en PS2

Hola, soy **Dani** y quería que me respondierais a unas dudas:

1- En *PES2*, ¿habrá editor de clubes o sólo de jugadores?

2- ¿Cuándo saldrán *Auto Modellista*, *Devil May Cry 2* y *Silent Hill 3*?

3- ¿Cuál será mejor *The Getaway* o *GTA: Vice City*?



Los seguidores de **Square** están de enhorabuena. Por un lado, la compañía nipona ha asegurado que, después de *Kingdom Hearts*, todos los títulos PAL llegarán traducidos, doblados y con opción 60 Hz. Por otra, la inminente aparición en **Japón** de *FFX-2*, la secuela del primer *FF* para **PS2**.

4- Dicen que van a sacar The Sims, si es así, ¿cuándo saldrá?
Dani, vía e-mail.

1.- Además del completo editor de jugadores, *PES2* presenta un editor de clubes en el que podremos elegir los colores de las equipaciones, el nombre, el estadio del club e incluso nos dará la posibilidad de diseñar nuestro propio escudo.
2.- *Auto Modellista* saldrá a finales de noviembre. *Devil May Cry 2* tiene prevista su aparición en el mercado japonés a finales de enero (en España aún no se sabe) y *Silent Hill 3* saldrá a primeros de 2003 (también sin confirmar fecha exacta).
3.- El desarrollo será parecido en ambos títulos. Por lo que hemos visto, *Vice City* tiene ligeramente mejor pinta que *The Getaway*.
4.- EA está ultimando los detalles de su versión para PS2, que saldrá al mercado español en navidades.

Lara Croft Vs. Dante

Hola me llamo **Jordi** y quisiera que me resolvierais algunas dudas:
1- ¿Con cuál os quedaríais *Haven: Call Of The King* o *Ratchet & Clank*?
2- ¿Habrá *Moto GP 3*?
3- ¿Cuál será mejor *Tomb Raider: TAOD* o *Devil May Cry 2*?
4- ¿Cuántos modos de juego trae *Auto Modellista*? ¿Y cuánto durará?
5- Dime si será mejor *007: Night Fire* o *TimeSplitters 2*.
Jordi, vía e-mail.

1.- Ambos son bastante parecidos. *Haven* presenta una jugabilidad más completa y una mayor longevidad, mientras que *Ratchet & Clank* posee un *engine* 3D más trabajado.



2.- Sí. Recientemente, Namco ha anunciado la próxima aparición de la tercera entrega de su impresionante título de motociclismo.
3.- *DMC2* es mejor en todos los aspectos que el título protagonizado por Lara Croft, aunque ya se sabe que... tiran más que dos carretas.
4.- Además de un multijugador *split-screen* encontraremos un modo similar al modo *GT* de *GT3*, en el que podremos comprar nuevos componentes para nuestro coche. No es tan largo como el título de Polyphony, pero lo es más que la mayoría de los *arcades* de conducción.



5.- Aunque aún no hemos podido jugar aún a la versión final de *007: NightFire*, *TimeSplitters 2* posee tantos modos de juego y una «vida útil» tan larga, que dudamos mucho que pueda ser superado por otro *shoot'em-up* 3D en un margen tan pequeño de tiempo.

50 o 60 Hercios

Me gustaría que me solucionarais algunas dudas que tengo:
1- ¿Cuándo saldrá el módem de **PS2**?
2- ¿Para qué son las opciones que 50/60 Hz que algunos juegos tienen? ¿cambian el aspecto de los gráficos?
3 -¿Qué consola es mejor técnicamente, **PS2**, **GC** o **Xbox**?
Paskku, vía e-mail.

1.- Sony planeaba ponerlo a la venta antes de navidades, pero suponemos que llegará durante el primer cuarto del año próximo.
2.- El estándar europeo de vídeo es el de 50 Hz, dicha opción permite jugar como si lo hiciéramos en un sistema NTSC (normalmente, para el que fue creado el juego). Los cambios de 60 Hz con respecto a 50 Hz son un aumento en la velocidad general del juego (en un 17,5%) y la ampliación de la imagen en pantalla (50 líneas por arriba y 50 por abajo), eliminando los márgenes negros que algunos juegos PAL poseen.
3.- Por mucho que nos duela admitirlo, Xbox es bastante más potente en todos sus apartados técnicos que PS2, y algo más que GameCube. PlayStation 2, técnicamente, está en la tercera posición de la generación de 128 *bits*.



La carta del mes



A punto de cumplir dos años desde el lanzamiento de **PS2** en nuestro país, aún quedan interrogantes en muchos de los usuarios que adquirieron la consola viendo un sinfín de utilidades que hicieran que no sólo fuera una máquina de juegos. Para estas navidades se dice que se podrá conectar a **Internet**, que saldrá el disco duro, módem y que en breve dispondremos de un teclado, así como de un ratón. Ahora mismo los usuarios disponemos de una lista de juegos considerable y que últimamente hacen que tengamos en mente varios juegos de los imprescindibles y no damos a vasto por alto su precio.
Pero, ¿cuándo podremos conectar una cámara de fotos digital por medio del puerto USB? ¿Cuándo llegará el día que desempolvemos el puerto *i.Link* para conectar una cámara de vídeo digital? Con un *software* apropiado creo que muchos usuarios tardarían en despegarse de la consola porque el entretenimiento,a parte de los videojuegos, sería muchísimo mayor. Por último quisiera saber si los programadores de **Codemasters** tienen algún proyecto que continúe la saga *Music Generator*. Si sacaron un sampler USB, ¿por qué no sacar un teclado musical USB y un ratón para no acabar desquiciándose con el *DualShock*?
José Miguel, vía e-mail.

¿Jak & Daxter 2?

Hola,soy **Carlos** y me gustaría haceros estas preguntas:
1- ¿Va a salir un juego de *Dragon Ball* para **PS2**? ¿Para cuándo?
2- ¿Va a salir una continuación de *Jak & Daxter*? ¿Para cuándo?
3- Qué juego es mejor, ¿*Tekken 4* o *Spider-Man: The Movie*?
Carlos, vía e-mail.

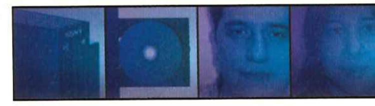
1.- Sí, Infogrames está programando un título basado en la serie protagonizada por Goku y compañía llamado Dragon Ball: Budokai. Se espera su lanzamiento en navidades, pero podría retrasarse hasta el 2003.
2.- No sabemos nada de Naughty Dog desde la aparición de Jak & Daxter. Podrás encontrar títulos parecidos como *Ratchet & Clank* o *Haven: Call Of The King*.
3.- Si no te gusta en absoluto la lucha, *Spider-Man* es tu juego. De lo contrario, *Tekken 4* le da mil vueltas al título de TreyArch en todo.

Menos de una semana han tardado los informativos españoles en relacionar los asesinatos del llamado «Asesino del Tarot» con los videojuegos. Está claro que gran parte de la sociedad en la que vivimos cree que los videojuegos son para niños o son una fuente inagotable de violencia y mal.

Enviad vuestras consultas a: **Revista PS2RO, Calle O'Donnell, 12 Madrid 28009**, escribiendo **S.O.S.** en una esquina del sobre, o al e-mail **ps2@grupozeta.es** poniendo como asunto **S.O.S.**

Star Wars Ep. II
El Ataque De Los Clones

La Cosa Más Dulce
Tías buenas, ricas y ligonas

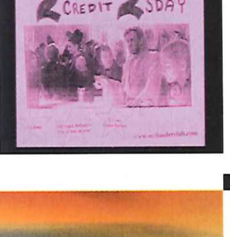



por << Bruno Sol e Isabel Garrido >>



Alabado por unos, vapuleado por otros, el *Episodio II* atesora virtudes y defectos, pero ni los mayores detractores de **George Lucas** podrían negar la fuerza de sus últimos 40 minutos, los más electrizantes que se han proyectado en una sala de cine en años. La batalla de *Geonosis*, germen de las guerras clon, es el plato fuerte de esta película, dotada de una oscura atmósfera cercana a *El Imperio Contraataca*. Inspirándose en multitud de clásicos (incluyendo *Centauros Del Desierto*, de **John Ford**), **Lucas** narra el comienzo de la caida de Anakin Skywalker hacia el Lado Oscuro de La Fuerza, así como la historia de amor con Padme. Algunos diálogos son malos hasta el sonrojo, pero quedan eclipsados por el impresionante despliegue visual y el ritmo impreso en las secuencias de acción. Muy superior al *Episodio I*, aunque todavía esta lejos de alcanzar la calidad de la trilogía clásica de *SW*. **B.S.**





Incluye ocho secuencias inéditas, aunque son algo insulsas: Padme pasea, Padme cena con sus papás...



Lo mejor de todo el DVD, el documental sobre la ficticia vida de R2-D2 como actor de éxito en Hollywood.

Algunos documentales se remontan a la trilogía clásica de Star Wars.



Y por supuesto, no faltan los Easter Eggs.

■ **CALIDAD DE LOS EXTRAS:**
Comentarios de **Lucas** y su equipo (subt. en castellano), 8 escenas eliminadas, seis documentales, 8 documentales creados para la *web*, vídeo musical *Across The Stars*, análisis de los efectos visuales, trailers y spots, pósters, el documental «R2-D2: Bajo la carcasa», galería fotográfica y contenidos DVD-ROM.

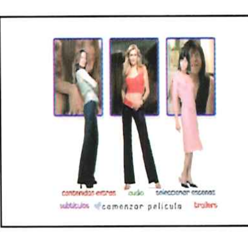
■ **PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:**
Idiomas: castellano e inglés (ambos en 5.1 EX).
Subtítulos: castellano e inglés.

■ **TIPO DE DVD:** 2 DVD 9

■ **COMPAÑÍA:** **20th Century Fox Home Entertainment**

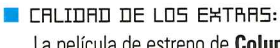
■ **PRECIO:** 27 Euros

■ **VALORACIÓN:**
Al haber sido rodada íntegramente en formato digital, el DVD es el único formato capaz de reproducir *El Ataque De Los Clones* tal y como la concibió su creador. Y el sello THX te garantiza lo máximo en calidad de imagen y sonido atronador. Podrás comprobarlo por ti mismo con la impresionante batalla del final...



Cameron Díaz parece que entró con buen pie en la comedia estrambótica con una ingenua «Mary» en «Algo Pasa Con ídem», y ahora llega con una Christina que es todo lo contrario, y que sabe distinguir entre la gomina capilar y otro tipo de fluidos. Esta vez se enfrenta a un argumento más sencillo que a veces sorprende con parodias del género sin venir a cuento, dando una pincelada surrealista. Como compañeros de reparto aparecen algunos conocidos de la pequeña pantalla: **Christina Applegate** y **Jason Bateman**. La primera fue hija de un zapatero en una teleserie de los ochenta y el segundo el mayor de tres hermanos, hijos de un bombero viudo. **Bateman** además se marca una versión del *Eternal Flame* de *Los Bangles*. Christina y sus amigas podrían haber hecho sombra a Bridget Jones si hubiesen tenido problemas con su «línea» y sus finanzas. Pero en esto del celuloide todo puede ser mágico y uno puede vivir en **San Francisco**, acudir a todas las fiestas y no repetir vestido sin pegar ni chapa. **I.G.**







Christina Applegate, la explosiva adolescente de Matrimonio Con Hijos, nos habla de la película.

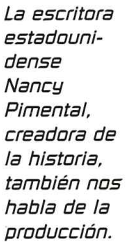




Una de las imágenes de Cameron Díaz durante el rodaje del largometraje.







La escritora estadounidense Nancy Pimental, creadora de la historia, también nos habla de la producción.



■ **CALIDAD DE LOS EXTRAS:**
La película de estreno de **Columbia** no se merece menos. Ofrece comentarios del equipo de rodaje, un documental sobre la erección, otro sobre la escritora que inspiró la película, imágenes del *storyboard*, enlace con la página *web* oficial, trailers de cine y por supuesto los currícula de todos los responsables de este entretenido proyecto.

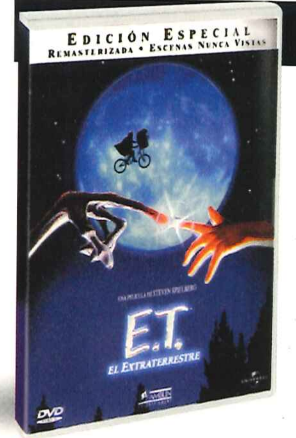
■ **PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:**
Idiomas: español, inglés (ambos en 5.1).
Subtítulos: castellano, inglés y portugués.

■ **TIPO DE DVD:** DVD 9

■ **COMPAÑÍA:** **Columbia TriStar Home Video**

■ **PRECIO:** 24.01 Euros

■ **VALORACIÓN:**
Una película feminista en toda regla que animará a mucho depre, independientemente de que sea hombre o mujer, heterosexual u homosexual. Un producto perfecto para pasar un buen rato a un precio estupendo, bien realizada y con unas interesantes secuencias cómicas en las que las tías buenas de **Hollywood** demuestran su arte.



E.T. El Extraterrestre Edición Especial

Antes de que llegara **ET**, los seres que provenían de otros mundos solían tener las medidas de una persona o eran unos extravagantes hombrecillos verdes. En 1982 llegó un ser andrógino de otro planeta.Todo ojos y algo torpe en eso del andar, se metió a todos en el bolsillo con su agilidad mental y su «casa» y su «teléfono», aunque todavía no fuera un móvil. Excluyendo a **Peter Coyote**, el resto eran actores desconocidos. De entre ellos **Drew Barrymore** fue la que pasó los 20 años siguientes dando mucho de que hablar, tanto fuera como dentro de la pantalla. En esta ocasión **Steven Spielberg** volvió a contar con la excelente música de **John Williams**. **I.G.**



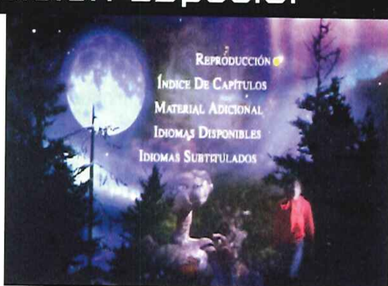
CALIDAD DE LOS EXTRAS:
No se merece una puntuación menor ya que después de 20 años de su estreno contamos con todos los secretos del diseño del protagonista, que no es humano, los comentarios de **John Williams** sobre la ambientación musical, las impresiones de los protagonistas dos décadas después así como de su director, DVD-ROM y alguna cosa más.

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Idiomas: español e inglés en Dolby Digital 5.1 EX, DTS ES.
Subtítulos: ingés y español.

TIPO DE DVD: 2 DVD 9

COMPAÑÍA: **Universal Pictures** **PRECIO:** 27.02 Euros

VALORACIÓN:
La bicicleta de **Elliot** con la luna de fondo se convirtió en el símbolo no sólo de lo que ya es un clásico, sino en el logo de la productora **Amblin**. Una edición para toda la familia con la mejor calidad, muchos extras, incluyendo un DVD-ROM y a buen precio.





El director Steven Spielberg habla sobre la película.



Algunos diseños preliminares de ET, nada que ver con el «bichejo» final.



Protagonistas, productora y director 20 años después.





Owen reparte justicia por tierras bosnias

20th Century Fox ultima el lanzamiento para venta, el 11 de Diciembre, de **Tras La Linea Enemiga**, que incluirá escenas inéditas y extendidas, un *Making Of*, y comentarios de audio del director y los productores.



Lo último de Night Shyamalan

Llegará a los DVD de Zona 1 (Estados Unidos) el próximo 7 de Enero. De momento sólo se ha desvelado como será la carátula.



Stuart Little 2

En ocasiones el, a veces denostado, cine familiar se factura con tanta calidad y talento que es capaz de cautivar tanto a niños como a los adultos más escépticos. Es el caso de esta película, en la que el guión de **Bruce Joel Rubin** (*La Escalera De Jacob*) no desmerece al que desarrolló **M. Night Shyamalan** (*El Sexto Sentido*) para el primer *Stuart Little*. El buen hacer de **Rubin** y los efectos especiales logran que el ver a un ratón conduciendo un deportivo diminuto por **Manhattan** parezca lo más normal del mundo. **B.S.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS:
Comentarios del director y el supervisor de *FX*. Cuatro documentales. *Making Of*. Vídeo musical de **Celine Dion**. Trailer promocional del juego de **PSone**. Juego «El círculo de amigos de Stuart». Cuento «Las grandes aventuras del pequeño Stuart». Filmografías. Trailers. Enlace a la página *web* y Contenidos DVD-ROM (sólo **PC**).

PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Idiomas: castellano 5.1, catalán Surround, portugués Surround, inglés 5.1.
Subtítulos: castellano, inglés y portugués.

TIPO DE DVD: DVD 9

COMPAÑÍA: **Columbia TriStar** **PRECIO:** 23.99 Euros

VALORACIÓN:
Columbia ofrece multitud de extras destinados a los chavales. A los mayores se nos ofrece la oportunidad de dejar a un lado el doblaje español (con **Emilio Aragón** como **Stuart**) y disfrutar de la V.O. con las voces de **Michael J. Fox**, **Melanie Griffith** y **James Woods**. En cualquier caso, un fantástico entretenimiento para toda la familia.





El DVD incluye un cuento interactivo...



...un juego para demostrar tus conocimientos sobre la película...



...y documentales sobre la creación de los efectos especiales de la película.










K-Pax



Una película realmente curiosa, entretenida, bien realizada y muy bien interpretada. Su final abierto en interpretación, cierra sin embargo, un argumento que de forma lineal aprovecha los «boxes» de la carrera para plantear cuestiones incluso filosofales. Y todo ello sin contar con «buenos ni malos». Sin duda, muy original. **I.G.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■■
Un pleno con secuencias inéditas, *storyboard*, un final alternativo, trailers, *Making Of*, fotos del rodaje, fichas de los actores y equipo de producción, y algo más.

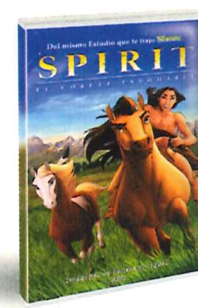
PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: castellano e inglés en 5.1 DTS D.SU.
Subtítulos: castellano e inglés.

TIPO DE DVD: DVD 9

COMPAÑÍA: **Lauren Vídeo Hogar** **PVP:** 24.01 E

VALORACIÓN: ■■■■■
Una buena película y una adaptación impecable en formato digital. No puede dársele menos puntuación a este producto. **Kevin Spacey** en un mano a mano con **Jeff Bridges** que debe tratar a un paciente aparentemente loco, que dice ser extraterrestre. No es tan fácil, cualquiera puede dudar gracias al trabajo de **Spacey**.

Spirit, El Corcel Indomable



La música de **Hans Zimmer** y las canciones de **Bryan Addams** ilustran la historia de un caballo en tiempos del lejano Oeste, con voz en *off* de **Matt Damon** (en V.O.). Para crear el mundo de **Spirit**, **Dreamworks** recurrió a una revolucionaria fusión entre la animación tradicional y el uso del ordenador. **B.S.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■■
Aprende a dibujar a **Spirit**. Tres documentales. *Storyboards*. Comentarios de audio de los directores. Juegos. Toneladas de extras para DVD-ROM.

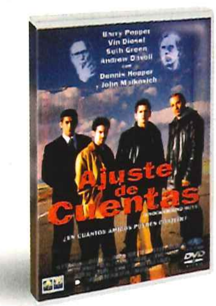
PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: castellano, catalán y inglés (todos en 5.1).
Subtítulos: castellano, inglés y portugués.

TIPO DE DVD: DVD 9

COMPAÑÍA: **Dreamworks H.E.** **PVP:** 27.00 E

VALORACIÓN: ■■■■□
Aunque no roza ni de lejos la calidad de *Shrek* (el anterior lanzamiento animado de los estudios **Dreamworks**), ***Spirit*** cuenta con unas bellísimas imágenes (potenciadas por el uso del formato *Scope*) y con un apabullante despliegue de extras que harán las delicias de los más pequeños.

Ajuste De Cuentas



Barry Pepper es el guaperas de atractivos labios que protagoniza una historia de gángsters con el respaldo de dos secundarios de lujo de la talla de **Dennis Hopper** y **John Malkovich**. Los experimentados criminales le enseñan al joven y a sus amigos tanto a tratar con los bajos fondos como a interpretar. **I.G.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: □□□□□
No podemos opinar al respecto ya que la película, a pesar de ser una producción de 2001, carece siquiera del «omnipresente» trailer.

PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: Español 5.1.
Subtítulos: no tiene.

TIPO DE DVD: DVD 5

COMPAÑÍA: **Columbia TriStar** **PVP:** 23.99 E

VALORACIÓN: ■■■□□
La película es entretenida y está bien contada, además de superar el «retrato» de la mafia y plantear un desenlace inesperado que no deja mal sabor de boca. Pero su edición es pobre: ni extras ni la capacidad de oir a **Malkovich** con su quebrada voz dar consejos a los jóvenes esbirros. Como curiosidad **Vin Diesel**.






Luna Nueva



El gran **Howard Hawks** adoptó la célebre pieza teatral de **Ben Hecht** y **Charles MacArthur** para crear una de las obras maestras de la comedia. **Cary Grant** es el editor de un periódico que no se resigna a perder a su mejor periodista (y ex-mujer), **Rosalind Russell**. Y hará de todo por retenerla. **B.S.**

- CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■■
¿Quién dijo que era imposible incluir extras en los clásicos? Este DVD lo desmiente con 4 documentales y comentarios de audio del crítico **T. McCarthy**.
- PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: español, inglés, alemán, italiano (mono)
Subtítulos: castellano, inglés, alemán, italiano...
- TIPO DE DVD: DVD 5
- COMPAÑÍA: **Columbia TriStar** ■ PVP: 23.99 E
- VALORACIÓN: ■■■■■
Columbia cuida mucho el lanzamiento de sus clásicos, y esta edición de la mejor película de **Howard Hawks** es una buena prueba de ello. Restaurada completamente a partir del negativo original de 35mm, con ayuda de la UCLA, esta edición DVD de *Luna Nueva* es un verdadero lujo para cualquier amante del cine.

Báilame El Agua



Los televisivos **Pilar López de Ayala** y **Unax Ugalde**, tratan de ser marginales en un Madrid contemporáneo sin despeinarse demasiado. Viendo la película, ciertamente la **Ayala** estuvo mejor como Juana la Loca, y eso que la hija de los Católicos no le daba a la farlopa. La mejor interpretación la de «El conejo Felipe». Seguro. **I.G.**

- CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■□□□□
No está mal,pero algo excaso. Filmografías de los chicos de *Al salir de clase* y *Compañeros*, un documental, posters y alguna filmografía extra.
- PISTAS DE AUDIO:
Idiomas:Español Dolby Digital 5.1
Subtítulos: Inglés
- TIPO DE DVD: DVD 9
- COMPAÑÍA: **Lauren Video Hogar** ■ PVP: 23.99 E
- VALORACIÓN: ■■■□□
Una historia demasiado repetitiva, previsible, y con una interpretación poco cuidada. El maquillaje es bueno y también el encontrar unos exteriores muy de estar por casa para los que conocemos los madriles. Las calles más castizas son lo mejor de una película cuya banda sonora también gustará a algunos que disfruten con ritmos del pop y los tablaos flamencos.

Flashdance



Paramount continua apostando fuerte por los musicales, y rescata uno de los de mayor impacto en los años 80. **Jennifer Beals** interpreta a una soldadora que de noche se gana la vida como bailarina en esta película digirida por el esteta **Adrian Lyne** y apoyada en una electrizante banda sonora. **B.S.**

- CALIDAD DE LOS EXTRAS: □□□□□
Nada. Zero. Caput. *Nothing*. Ni siquiera incluye un trailer de cine o el video de **Irene Cara** cantando «What A Feeling».
- PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: castellano, francés Surround, inglés 5.1
Subtítulos: castellano, inglés, francés, italiano...
- TIPO DE DVD: DVD 5
- COMPAÑÍA: **Paramount Home E** ■ PVP: 23.99 E
- VALORACIÓN: ■■■□□
Flashdance supuso el primer gran éxito de los productores **Don Simpson** y **Jerry Bruckheimer** (*Top Gun, La Roca*). Los bailes de la **Beals** y la banda sonora permanecen en la memoria de muchos de aquellos jóvenes de la década de los 80, a los que dirigido este DVD. No hace mucho **Bruckheimer** intentó repetir la fórmula con *El Bar Coyote*.



Ice Age: el 28 de Noviembre comenzará la glaciación

La última sensación en animación por ordenador llegará a las tiendas españolas con un ejército de extras. Tomad nota: El corto *Bellotas* (exclusivo para vídeo y DVD), comentarios de audio, el corto *Bunny*, escenas inéditas, escenas multiángulo, spots, tomas falsas, clips internacionales, 8 Detrás de las cámaras y mucho más...



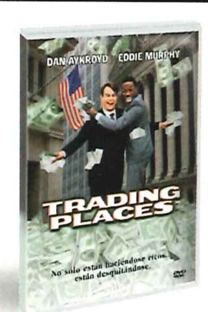
Cementerio Viviente



Una película muy inquietante para aquellos que tengan un animal doméstico en casa. El terror llega de nuevo de la mano de **Stephen King**. Como siempre que él es responsable del guión, emula a **Hitchcock** permitiéndose una aparición de refilón en la cinta. De trasfondo el mundo mágico de los indios. **I.G.**

- CALIDAD DE LOS EXTRAS: □□□□□
Un producto sólo para los coleccionistas de las adaptaciones de **King** o de los que gusten de tener un surtido de historias de terror para noches de miedo, sin extras.
- PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: Inglés (5.1), Español Dolby Digital, italiano.
Subtítulos: Castellano, inglés, francés, italiano, árabe...
- TIPO DE DVD: DVD 5
- COMPAÑÍA: **Paramount Home E** ■ PVP: 24.01 E
- VALORACIÓN: ■■□□□
Un precio puede que algo excesivo para lo que ofrece el producto si analizamos los extras, aunque no obstante hay que fijarse también en la calidad de la imagen y el sonido, y ciertamente este «clásico de horror de los ochenta» ha mejorado mucho desde que lo alquiláramos para pasar una tarde de adolescentes en un videoclub en formato VHS. Para pasar el rato.

Entre Pillos Anda El Juego



Dan Aykroyd y **Eddie Murphy** (en la mejor película de sus respectivas carreras) son víctimas de una maquiavélica apuesta entre dos rancios millonarios, aunque al final tendrán la oportunidad de vengarse en una jugada maestra. Para ello contarán con la ayuda de **Jamie Lee Curtis. B.S.**

- CALIDAD DE LOS EXTRAS: □□□□□
Al igual que la edición americana, la europea ni siquiera incluye el típico trailer. Y no será porque una película tan buena como ésta no lo merecía...
- PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: castellano, francés, italiano (mono), inglés (5.1)
Subtítulos: castellano, inglés, francés, alemán, árabe...
- TIPO DE DVD: DVD 9
- COMPAÑÍA: **Paramount Home E.** ■ PVP: 23.99 E
- VALORACIÓN: ■■■■□
Por fín se nos brinda la ocasión de disfrutar en DVD de una de las más grandes comedias de los últimos 20 años, y sin duda la mejor de la filmografía de **John Landis**. Lástima que, salvo la calidad de imagen (y de sonido en el caso de la pista inglesa), ofrezca exactamente lo mismo que la edición VHS, disponible a la venta desde hace muchísimos años.

Star Trek TNG: 4º Temporada

Después del parón veraniego, **Paramount** continua con su noble, a la par que lucrativa, misión de brindar a los *trekkies* la oportunidad de completar todas las temporadas de *Star Trek La Nueva Generación*. La 4ª Temporada consta de otra tanda de 26 episodios, emitidos entre 1990 y 1991. **B.S.**

- CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■■
Los extras hacen su aparición en el 7º DVD, bajo los denominadores comunes de esta colección: Visión general de la misión, análisis de la tripulación...
- PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: castellano, francés (mono), inglés 5.1.
Subtítulos: castellano, inglés, francés, alemán.
- TIPO DE DVD: 7 DVD 9
- COMPAÑÍA: **Paramount Home E.** ■ PVP: 99.95 E
- VALORACIÓN: ■■■■□
Por fin podremos conocer como acaban las andanzas de **Picard** con los **Borg** en el desenlace de *Lo Mejor De Dos Mundos*. **Gene Roddenberry**, el creador de todo el universo *Star Trek*, moriría pocos meses después de finalizar esta 4ª temporada. Este fué su último trabajo, lo que confiere a estos siete DVD un valor muy especial para la tribu *trekkie*.

CONCURSO SPIDER-MAN



ACTIVISION
COLUMBIA TRISTAR HOME ENTERTAINMENT
COLUMBIA PICTURES
MARVEL

PlayStation 2

20 JUEGOS PS2

10 SUDADERAS DE LA PELÍCULA

Para conmemorar que **Spider-Man** ya está a la venta en DVD, **Columbia Tristar Home Video** y **PS2 RO** te ofrecen la oportunidad de encarnar a tu superhéroe favorito en un estupendo juego para **PlayStation 2**. Y para ello tan sólo tienes que participar en este concurso. Envía un mensaje con la respuesta correcta a la siguiente pregunta, antes del día 18 de diciembre para optar a uno de los siguientes premios: 10 packs de un juego y una sudadera, y 10 packs de un juego.

¿Cúal es la profesión de Peter Parker, alias Spider-Man?

A) Fotógrafo/Reportero **B**) Ingeniero de Caminos **C**) Profesor

CONCURSO «SPIDER-MAN»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5506 poniendo la palabra **PS2RO4, espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la C, deberías mandar al número 5506 el siguiente mensaje: **PS2RO4 C.**

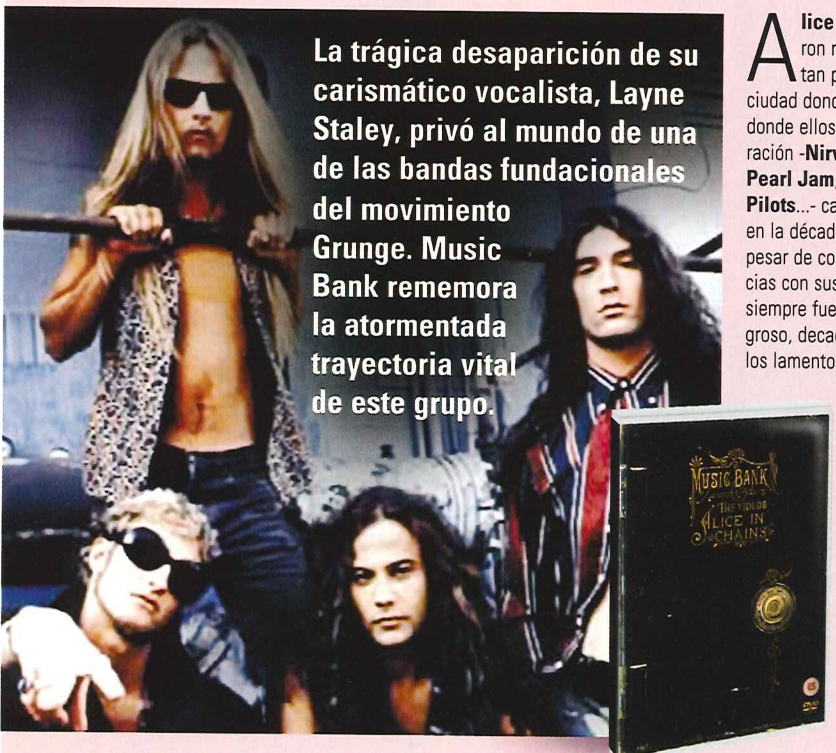
GSMBOX
SIN CABLES. SIN LIMITES.

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Fecha límite: 18 de diciembre.

por << Rafa Notario >>

DVD MÚSICA

Alice in Chains: Music bank: The Videos



La trágica desaparición de su carismático vocalista, Layne Staley, privó al mundo de una de las bandas fundacionales del movimiento Grunge. Music Bank rememora la atormentada trayectoria vital de este grupo.

Alice In Chains siempre fueron raros. Incluso en un lugar tan peculiar como **Seattle**, la ciudad donde crecieron y desde donde ellos y sus colegas de generación -**Nirvana**, **Soundgarden**, **Pearl Jam**, **Stone Temple Pilots**...- cambiaron la cara del *Rock* en la década de los 90. Porque, a pesar de compartir edad e influencias con sus ilustres vecinos, lo suyo siempre fue algo bastante más peligroso, decadente y sofisticado que los lamentos existenciales del resto de los chicos del *Grunge*. Este DVD pone a disposición del público los mejores vídeos de la historia del grupo y aporta una gran cantidad de sabrosos extras entre los que brilla un muy jocoso documental sobre los inicios de su accidentada carrera que hará las delicias de los mas acérrimos.


Layne Staley, el malogrado vocalista


Un turbulento y oscuro grupo de Seattle


Videos llenos de imaginación

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: 

Excelentes pero sin subtítulos. El documental *King 5*, con unos **A.I.C.** cuasi-adolescentes (y tres temas inéditos en directo), tomas caseras y discografía completa.

■ PISTAS DE AUDIO Y SUBTÍTULOS:
Idiomas: Dolby Digital 5.1 Surround Sound / PCM Stereo
Subtítulos: no

■ TIPO DE DVD: DVD-9

■ COMPAÑÍA: **Sony Music**

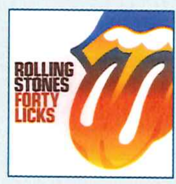
■ VALORACIÓN: 

Desde el *Heavy-Punk* de sus comienzos al *Rock* sin aditivos de sus últimas obras, pasando por el *Gótico* y el *Dark Metal*, todas las etapas de la singular evolución del grupo de **Layne Staley** quedan reflejadas en esta cuidada recopilación. Imágenes oníricas, atmósferas opresivas y ambientes de pesadilla en el legado visual de una banda «distinta».

CD'S

The Rolling Stones

■ TÍTULO: **Forty Licks**
■ COMPAÑÍA: **Virgin**



Emocionante y sudoroso recorrido por cuarenta de las canciones más representativas del grupo que encarnó, como ningún otro, el espíritu mas rebelde y libérrimo del *Rock'n'Roll*. Sólo el listado de títulos basta para producir vértigo: *(I Can't Get No) Satisfaction, Brown Sugar, Paint It, Black, Jumpin' Jack Flash*... Jamás el adjetivo «imprescindible» tuvo tanto sentido.

Andy Changó

■ TÍTULO: **Salam Alecum**
■ COMPAÑÍA: **DMM Music**



Poliédrico, ciclotímico y multicolor nuevo álbum del cantante y compositor argentino-madrileño. Un desbordante y torrencial derroche de melodías psicotrópicas con ropajes variopintos: *Pop* de los 80, canción tabernaria, *Funky* lunático, *Psicodelia Naif*... Y colaboraciones de relumbrón: **Jaime Urrutia**, **Ariel Roth**, el escritor **L. Antonio De Villena**... La imaginación al poder.

Chopo

■ TÍTULO: **Gipsy, Rock & Lover**
■ COMPAÑÍA: **Chitón**



El *Funk* arrebatado de **James Brown**, el vacile rumbero de **Peret**, la picardía de la *Chanson* gala, el glamour de **Bowie**... Todo eso y mucho más tiene cabida en la coctelera de este francés de querencias flamencas y sensibilidad cosmopolita, que se presenta en sociedad con uno de los discos más asombrosos y divertidos del año. No habrá fiestorro que se le resista.

José Mercé

■ TÍTULO: **Lío**
■ COMPAÑÍA: **Virgin**



Aparca el jerezano las fusiones y experimentos que poblaban sus anteriores trabajos (y que tan óptimos resultados comerciales le procuraron) para centrarse, por fin, en el Flamenco «por derecho». Y, aunque predominan los palos livianos, es un auténtico placer reencontrarse con ese estremecedor cante suyo por *Soleás* y *Siguiriyas* que casi teníamos olvidado. Así se hace, José.

DVD MÚSICA

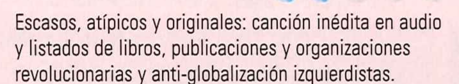
Rage Against the Machine: Rage Against...



Potente directo

Nuevo lanzamiento en DVD del ya desaparecido combo liderado por el hiperactivo **Zack De La Rocha**, que sirve para recordar, de nuevo,la explosiva energía que llenaba sus frenéticas actuaciones, pero, sobre todo, el mensaje de insurgencia y rebelión que sus canciones-himno transmitían. Salvajes tomas en directo y, como principal aliciente, la colección completa de vídeo-clips ¡por primera vez sin censurar!: *Killing In The Name Of, Bullet In The Head, Freedom, People Of The Sun* y *Bulls On Parade*... La demostración inequívoca de que la inteligencia no tiene necesariamente que estar reñida con la diversión.

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS:



Escasos, atípicos y originales: canción inédita en audio y listados de libros, publicaciones y organizaciones revolucionarias y anti-globalización izquierdistas.

■ PISTAS DE AUDIO Y SUBTÍTULOS:
Idiomas: inglés. Dolby Digital 5.1 / Stereo
Subtítulos: inglés

■ TIPO DE DVD: DVD-9

■ COMPAÑÍA: **Sony Music**

■ VALORACIÓN:



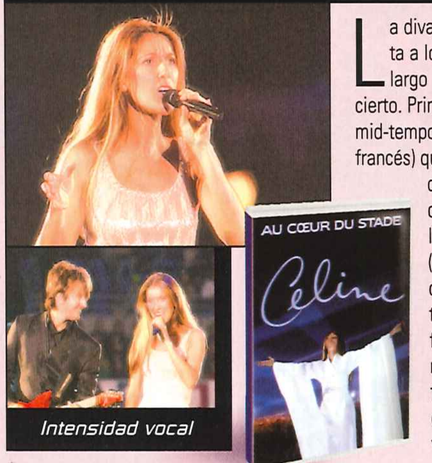
Resulta vivificante volver a experimentar la pasión incandescente que Zack, Tom y los chicos sabían imprimir en cualquiera de sus acciones creativas. Aquí podemos verles llevando a las audiencias hasta el filo del motín, ejerciendo un dominio progresivo del lenguaje del vídeo-clip y haciendo exhibición de un poder sonoro y escénico nunca visto. ¿Panfletarios? Quizá. En cualquier caso, enormes.



Tom Morello, pedazo de guitarrista

Canciones subtituladas. Bien

Celine Dion: Au Coeur Du Stade



Intensidad vocal

La diva de la canción romántica pasa revista a lo más florido de su cancionero a lo largo de este espectacular y lujoso concierto. Priman, lógicamente, las baladas y los mid-tempos sentimentales (muchos de ellos en francés) que son la especialidad de la estilizada dama y su principal gancho comercial. No faltan, sin embargo, las invitaciones al baile y al jolgorio (*Stayin' Alive*) en un show milimétricamente diseñado para resaltar todas y cada una de las bondades físicas y cantoras de la cantante. Un montaje de luz y sonido sencillamente epatante arropa con brillantez la elegante presencia y la majestuosa voz de una artista en su salsa.

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS:



Justitos, pero con sustancia: un karaoke, un mini-documental sobre la instalación del escenario y dos extensos documentales con invitados muy ilustres.

■ PISTAS DE AUDIO Y SUBTÍTULOS:
Idiomas: francés e inglés. Dolby Dig. 5.1 Surr./Dolby Stereo
Subtítulos: francés, y sólo en uno de los documentales

■ TIPO DE DVD: DVD-9

■ COMPAÑÍA: **Sony Music**

■ VALORACIÓN:



Filmado en el parisino **Stade De France**, en 1999, ***Au Coeur Du Stade*** rompe, en parte, con la imagen de baladista de la canadiense. Porque la **Dion** se atreve con el *Soul*, la *Disco Music* y hasta con el *Rap*. Y se agradece, si bien es en los momentos más tiernos donde su talento brilla con mayor intensidad. Un DVD para disfrutar en compañía, que sería aún mejor si se hubiera subtitulado. En fin...



Montaje del faraónico escenario

¡Super-Disco-Fashion! ¡Uh!

CD'S

Richard Ashcroft

■ TÍTULO: **Human Conditions**

■ COMPAÑÍA: **Virgin**

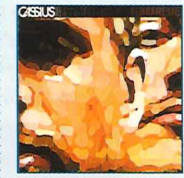


Más centrado que en su debut en solitario, el otrora líder de **The Verve** retorna a la actualidad con un segundo trabajo en el que vuelve a lucir su talento como creador de artefactos *Pop* con calado emocional. Y, pese a que la sombra de su grupo es muy alargada, la sinceridad y hondura de las nuevas canciones no deja apenas lugar a la añoranza de los viejos tiempos. Notable.

Cassius

■ TÍTULO: **Au Reve**

■ COMPAÑÍA: **Virgin**

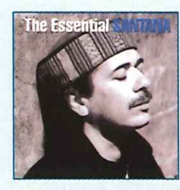


Distinguidos representantes, junto con **Daft Punk**, **Air** y **Modjo**, de la vertiente más comercial de la música electrónica francesa, lo nuevo de estos parisinos confirma la imparable tendencia *retro* que arrasa en las pistas de baile europeas: tecnología analógica a mansalva, referencias constantes a **Kraftwerk**, **Jean Michel Jarre**, el **Acid House**, unas gotas de *Funk*... y *voilá*.

Santana

■ TÍTULO: **The Essential**

■ COMPAÑÍA: **Columbia / Sony**



Nueva y (como no podía ser menos) extraordinaria recopilación de lo más selecto del deslumbrante repertorio del guitarrista que inventó el *Rock Latino*. Treinta y tres perlas del periodo 1969/89, seleccionadas por el propio artista, entre las que se encuentran prácticamente todos sus temas legendarios. *Samba Pa Ti, Oye Como Va, Europa*... Música caliente sin fecha de caducidad.

Varios

■ TÍTULO: **Versión Imposible**

■ COMPAÑÍA: **Dro**



Originalísimo homenaje de la revista **El Jueves** a la música *Pop*: veinte sorprendentes versiones de otras tantas canciones «de siempre» a cargo de grupos punteros del *Rock* nacional. Todas son impresionantes, pero destaca la descacharrante lectura del *Super Superman* de **Bosé**, a manos de unos **Mojinos Escocíos** mutados en **AC/DC**. ¿Increíble? Espera a oir el resto...

texto y fotos << José Luis del Carpio >>

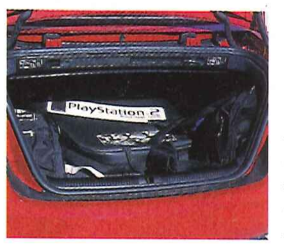
FICHA TÉCNICA

- MOTOR
  2.976 CC.
- POTENCIA
  220 CV. (6.300 RPM)
- ACELERACIÓN 0/100
  7,8 SEG.
- VELOCIDAD MÁXIMA
  234 KM/H.
- PESO
  1.620 KG.
- CONSUMO
  URBANO
  13,8 L/100
  EXTRAURBANO
  7,3 L/100
  MEDIO
  9,7 L/100
- DIMENSIONES
  LARGO: 4.573 MM.
  ALTO: 1.391 MM.
  ANCHO: 1.777 MM.
  MALETERO: 315 L.



PVP-R:
44.650,00 €

Así se oculta la capota sobre el maletero.





Con la capota quitada, el maletero cubica 315 litros. No está mal.









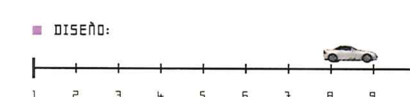
A U D I



http://www.audi.vw-audi.es

A4 3.0 Multitronic Cabrio

En el cielo desde el suelo. Elegancia, estética y disfrute.



MOTOR/PRESTACIONES:	EQUIPAMIENTO:	DISEÑO:
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



Pensado para disfrutar. Esa es la primera sensación que viene a la mente cuando se piensa en este coche. Un automóvil que se desmarca del resto por reunir todas las cualidades que el usuario más exigente pudiera reclamar, con una calidad general que engloba todos los apartados, desde la siempre fundamental posición de conducción hasta el más nimio interruptor o adorno. Obviamente, el comprador de este coche se fijará en su estética, que gracias a la posibilidad de descubrirlo convierte al sobrio **A4** en una belleza sobre ruedas, que sin perder ni un ápice de la elegancia de este modelo, le añade un toque de *glamour* tan sutil que podríamos considerarlo el descapotable con el aspecto más distinguido del mercado. De líneas redondeadas y poco agresivas, parece que los ingenieros de **Audi** han querido seguir la línea del anterior **Audi Coupé** atacando por el lado de la discreción, sin querer profundizar en una imagen deportiva y exclusiva que ya la marca la posibilidad de tener el cielo por techo. Y es precisamente su capota uno de los puntos más brillantes. De todos los cabrios que hemos probado con lona, es de lejos el más silencioso, y rodando a velocidades cercanas a los 200 km/h el ruido exterior es prácticamente imperceptible, como si llevara un techo normal. Un auténtico logro y una demostración del trabajo de insonorización y de ajuste de **Audi**, que demuestra que si las cosas se hacen bien, una capota de lona no tiene por qué ser un inconveniente al confort. Y hablando de confort, la comodidad es la premisa que preside el coche. A pesar de su cubicaje y su motor, el espíritu del coche es marcadamente burgués, con una postura de conducción excepcional pero no deportiva y un interior muy noble, con leves inserciones en madera y ausencia de cualquier adorno de aluminio (que es lo que preside, por ejemplo, el interior de su hermano **TT**). Las plazas delanteras son soberbias, y las traseras son plenamente utilizables por adultos si el conductor y el acompañante no son demasiado altos. Quizá teniendo en cuenta la longitud del coche se podría esperar más, pero, insistimos, son útiles y no un mero adorno. En cuanto al motor, el soberbio V6 3.0 es una delicia de comportamiento y de sonoridad, la cual sólo la traslada al habitáculo cuando recuperamos o aceleramos hundiendo el pedal. Un bramido ronco que, como casi todos los motores de 6 cilindros, es una delicia escuchar. Mención especial merece el cambio automático, el mejor que hasta ahora hemos probado, y que es capaz de «leer» a la perfección las intenciones del conductor, adaptando el cambio de marcha a las exigencias de la conducción según la presión que se ejerza sobre el pedal. Hasta nos atreveríamos a decir que utilizándose el automático normal no es necesario cambiar al secuencial *multitronic*, ya que la respuesta es siempre la adecuada. Quizá sólo sea interesante su uso en carreteras de curvas para aprovechar al máximo el par motor. El único pero que quizá algunos compradores podrían achacarle a este coche es el bastidor, ya que sus suspensiones eminentemente blandas impiden exprimir sus 220 caballos por los balanceos en curvas. Prima la comodidad, y si se busca algo más radical, **Audi** ya tiene el **TT**. Un coche para tocar el cielo.





[+] ESTÉTICA, CAMBIO MULTITRONIC, MOTOR
[-] BASTIDOR DEMASIADO BURGUÉS

ALFA ROMEO

Nuevo Alfa 147 GTA

Con nada menos que 250 cv., se convierte en el automóvil más rápido y potente de su segmento

Después de sorprender por su carácter y estilo, el impactante Alfa 147 pasa a formar parte de la familia **GTA**, siglas que denotan la versión más deportiva de los modelos de la marca italiana. Su anuncio coincide con la puesta a la venta de la versión similar del **156** (en versión normal y *Sportwagon*) y ofrece al público juvenil un coche de extraordinarias prestaciones y extrema belleza. Un coche para todos los días pero capaz de ofrecer las mismas sensaciones que un coche de carreras. Equipa el brillante motor 3.2 V6 24 de 250 caballos, que le permiten alcanzar los 246 km/h de velocidad punta, 6,3 segundos para acelerar de 0 a 100 Km/h y utilizar sólo 26,1 segundos para recorrer 1 km. ■



Los cambios estéticos hacen que el GTA parezca un coche más ancho y más pegado al suelo, acentuando más si cabe su aspecto deportivo.

OPEL

Corsa

Vigésimo aniversario y 11 millones de coches vendidos

El más popular de los **Opel** ha cumplido veinte años. Un coche que en sus tres generaciones se ha identificado con los conceptos de juventud, atracción y éxito. Un automóvil que siempre ha intentado ofrecer calidad satisfaciendo las necesidades de movilidad de sus usuarios, tanto en cuanto a prestaciones, consumos o agilidad en desplazamientos urbanos. Un detalle que le ha hecho diferente es que se le considera como un vehículo «sin distinción de clases», a cuyo conductor no se le asocia con un *status* económico determinado. Las actualizaciones constantes del modelo han permitido mantener el éxito de ventas y superar ya los 11 millones de coches vendidos. ■



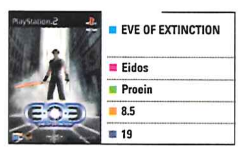


CATÁLOGO

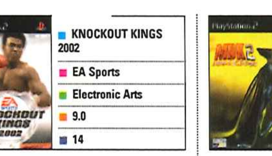
TODOS LOS JUEGOS DE PS2

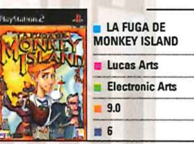
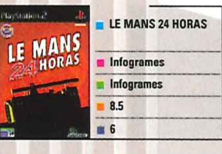
Catálogo ▮ Los mejores de PlayStation 2 Revista Oficial ▮ Los más vendidos de Centro Mail

- NOMBRE DEL JUEGO
- COMPAÑÍA
- DISTRIBUIDOR
- PUNTUACIÓN
- NÚMERO DE PUBLICACION

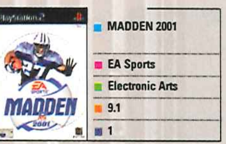
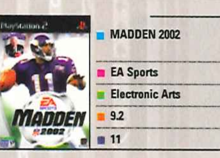
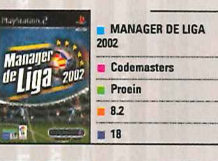
Nombre del juego	Compañía	Distribuidor	Puntuación	Número de publicación
 007: AGENTE EN FUEGO CRUZADO	EA GAMES	Electronic Arts	9.4	12
 18 WHEELER	Sega	Acclaim	8.3	11
4X4 EVOLUTION	Take 2	Proein	7.4	7
ACE COMBAT TRUENO DE ACERO	Namco	Sony C.E.	9.3	13
AGE OF EMPIRES II	Microsoft	Konami	9.1	10
AGGRESSIVE INLINE	Acclaim	Acclaim	9.3	18
AIRBLADE	Criterion Games	Sony C.E.	9.2	12
ALL-STAR BASEBALL 2002	Acclaim	Acclaim	7.9	4
ALL-STAR BASEBALL 2003	Acclaim	Acclaim	8.6	17
ALONE IN THE DARK THE NEW NIGHTMARE	Infogrames	Infogrames	8.4	10
AQUA AQUA	S.C.I.	Proein	8.5	-
ARMORED CORE 2	From Software	Ubi Soft	8.4	7
 ARMY MEN AIR ATTACK BLADE'S REV.	3DO	Virgin Play	8.2	5
ARMY MEN GREEN ROGUE	3DO	Virgin Play	6.1	4
ARMY MEN RTS	3DO	Virgin Play	8.0	19
ARMY MEN SARGE"S HEROES 2	3DO	Virgin Play	8.2	4
ARTIC THUNDER	Midway	Virgin Play	5.0	13
ATLANTIS III	Cryo	Cryo	6.6	16
ATV OFFROAD QUADS EXTREMOS	Sony C.E.	Sony C.E.	8.5	7
BALDUR'S GATE DARK ALLIANCE	Interplay	Virgin Play	9.4	12
BLADE II	Activision	Proein	8.5	22
BLOOD OMEN 2	Eidos	Proein	8.2	15
BLOODY ROAR 3	Hudson Soft	Virgin Play	8.9	6
BRITNEY'S DANCE BEAT	THQ	Proein	8.5	18
 BURNOUT	Criterion	Acclaim	9.2	11
BURNOUT 2	Criterion	Acclaim	9.3	21
CAPCOM VS SNK 2	Capcom	Electronic Arts	9.5	11
CART FURY	Midway	Virgin Play	7.8	8
CENTRE COURT HARD HITTER	Midas	Virgin Play	7.3	19
CITY CRISIS	Take 2	Proein	7.6	8
COLIN MCRAE RALLY 3	Codemasters	Proein	9.4	22
COMMANDOS 2 MEN OF COURAGE	Pyro Studios	Proein	9.4	20
CONFLICT DESERT STORM	S.C.I.	Proein	8.5	21
CRASH BANDICOOT LA VENGANZA DE...	Vivendi Universal	Vivendi Universal	8.5	11
CRAZY TAXI	Sega	Acclaim	8.7	5
DAVE MIRRA BMX 2	Z-Axis	Acclaim	8.1	12
DARK CLOUD	Sony C.E.	Sony C.E.	8.8	10
DARK NATIVE APOSTLE	Hudson Soft	Virgin Play	8.0	17
DARK SUMMIT	THQ	Proein	7.9	16
DEAD OR ALIVE 2	Tecmo	Sony C.E.	9.0	1
DEUS EX	Eidos	Proein	8.9	20
DEVIL MAY CRY	Capcom	Electronic Arts	9.6	11
DINO STALKER	Capcom	Electronic Arts	7.7	20
DISNEY'S DINOSAUR	Ubi Soft	Ubi Soft	6.9	1
DRAGON RAGE	3DO	Virgin Play	7.0	14
DRAGON'S LAIR	Digital Leisure	Proein	7.4	6
DRAKAN THE ANCIENTS' GATES	Sony C.E.	Sony C.E	9.3	14
DRIVING EMOTION TYPE S	Squaresoft	Electronic Arts	7.9	4
 DROPSHIP UPF	Sony C.E.	Sony C.E.	9.0	12
DUNE	Cryo	Cryo	6.4	13
DYNASTY WARRIORS 2	Koei	Acclaim	8.6	1
DYNASTY WARRIORS 3	Koei	Proein	8.6	15
 ECCO THE DOLPHIN	Sega	Sony C.E.	7.4	12
EL LIBRO DE LA SELVA	Disney Interactive	Ubi Soft	9.2	4
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS...	EA GAMES	Electronic Arts	9.2	22
EL ZORRO	Cryo	Cryo	6.3	14
ENDGAME	Empire	Planeta	8.0	19
ESTO ES FÚTBOL 2002	Sony C.E.	Sony C.E.	9.2	9
ESTO ES FÚTBOL 2003	Sony C.E.	Sony C.E.	9.0	22
ESPN WINTER SPORTS	Konami	Konami	8.7	13
 ESPN XGAMES SNOWBOARDING...	Konami	Konami	8.3	13
 ESPN XGAMES SKATEBOARDING	Konami	Konami	8.3	13
 ETERNAL RING	From Software	Ubi Soft	8.0	1
 EVE OF EXTINCTION	Eidos	Proein	8.5	19
 EVERGRACE	From Software	Ubi Soft	7.8	3
 EXTERMINATION	Sony C.E.	Sony C.E.	9.3	5
 F1 2001	EA Sports	Electronic Arts	9.0	10
 F1 2002	EA Sports	Electronic Arts	8.7	18
 F1 CHAMPIONSHIP SEASON 200	EA Sports	Electronic Arts	9.0	1
 F1 RACING CHAMPIONSHIP	Video System	Ubi Soft	9.0	3
 F-355 CHALLENGE	Sega	Sony C.E.	7.9	21
 FANTAVISION	Sony C.E.	Sony C.E.	8.9	-

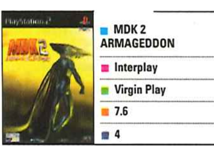


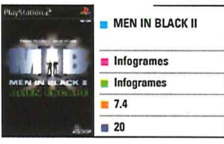



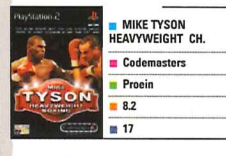
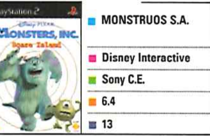



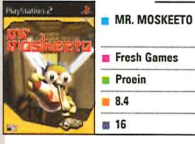




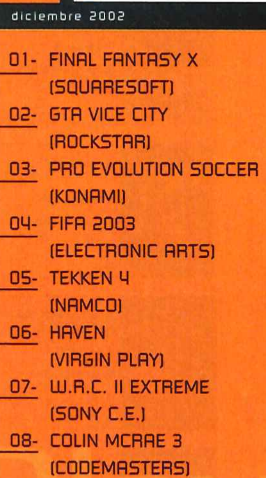




FIFA 2001	EA Sports	Electronic Arts	9.0	1
FIFA 2002	EA Sports	Electronic Arts	9.3	10
FIFA 2003	EA Sports	Electronic Arts	9.2	22
FINAL FANTASY X	Squaresoft	Sony C.E.	9.7	17
FIRE BLADE	Midway	Virgin Play	9.0	20
FORMULA ONE 2001	Sony C.E.	Sony C.E.	9.2	5
FREAK OUT	Swing!	Virgin Play	8.7	8
FREEKSTYLE	EA Sports Big	Electronic Arts	8.7	22
FREQUENCY	Sega	Sony C.E.	8.6	19
FUR FIGHTERS VIGGO'S REVENGE	Acclaim	Acclaim	8.3	7
GAUNTLET DARK LEGACY	Midway	Virgin	8.5	5
GIANTS CITIZEN KABUTO	Interplay	Virgin Play	8.0	16
GIFT	Cryo	Cryo	7.8	7
GODAI ELEMENTAL FORCE	3DO	Virgin Play	7.0	11
GRADIUS III & IV	Konami	Konami	8.5	-
GRAN TURISMO 3 A-SPEC	Sony C.E.	Sony C.E.	9.7	7
GT CONCEPT 2002 TOKYO-GENEVA	Sony C.E.	Sony C.E.	9.5	19
GRAND THEFT AUTO III	Rockstar	Proein	9.5	11
G-SURFERS	Midas Games	Virgin Play	6.2	14
GTC AFRICA	Rage	Proein	7.9	16
GUILTY GEAR X	Sammy	Virgin Play	9.3	16
GUNGRIFFON BLAZE	Game Arts	Virgin Play	8.5	2
HALF-LIFE	Sierra	Vivendi Universal	9.2	11
HEADHUNTER	Sega	Sony C.E.	9.2	12
HERDY GERDY	Eidos	Proein	8.5	15
HEROES OF MIGHT & MAGIC	3DO	Virgin Play	6.6	4
HIDDEN INVASION	Swing!	Virgin Play	7.1	13
HITMAN 2	Eidos	Proein	9.4	22
ICO	Sony C.E.	Sony C.E.	9.4	14
INTERNATIONAL LEAGUE SOCCER	Taito	Acclaim	8.2	6
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	Konami	Konami	8.8	1
JAK & DAXTER	Sony C.E.	Sony C.E.	9.6	11
JET SKI RIDERS	Eidos	Proein	7.6	13
KENGO MASTER OF BUSHIDO	Crave	Ubi Soft	8.6	4
KESSEN	Koei	Electronic Arts	8.7	1
KESSEN 2	Koei	Proein	8.1	13
KINGDOM HEARTS	Squarsoft	Sony C.E.	9.0	22
KLONOA 2 LUNATEA'S VEIL	Namco	Sony C.E.	9.2	11
KNOCKOUT KINGS 2001	EA Sports	Electronic Arts	9.0	2
KNOCKOUT KINGS 2002	EA Sports	Electronic Arts	9.0	14
KURI KURI MIX	Empire	Planeta	8.5	5
LA FUGA DE MONKEY ISLAND	Lucas Arts	Electronic Arts	9.0	6
LE MANS 24 HORAS	Infogrames	Infogrames	8.5	6
LE TOUR DE FRANCE	Konami	Konami	8.6	19
LEGION THE LEGEND OF EXCALIBUR	Midway	Virgin Play	7.8	21
LOTUS CHALLENGE	Virgin Play	Virgin Play	9.0	10
MAD MAESTRO	Fresh Games	Proein	7.8	16
MADDEN 2001	EA Sports	Electronic Arts	9.1	1
MADDEN 2002	EA Sports	Electronic Arts	9.2	11
MANAGER DE LIGA 2002	Codemasters	Proein	8.2	18
MAXIMO	Capcom	Electronic Arts	9.2	14
MAX PAYNE	Rockstar	Proein	9.2	13
MDK 2 ARMAGEDDON	Interplay	Virgin Play	7.6	4
MEDAL OF HONOR FRONTLINE	EA GAMES	Electronic Arts	9.3	17
MEN IN BLACK II	Infogrames	Infogrames	7.4	20
METAL GEAR SOLID 2	Konami	Konami	9.5	13
MIDNIGHT CLUB	Rockstar Games	Proein	7.8	1
MIKE TYSON HEAVYWEIGHT CH.	Codemasters	Proein	8.2	17
MONSTRUOS S.A.	Disney Interactive	Sony C.E.	6.4	13
MOTO GP	Namco	Sony C.E.	9.4	3
MOTO GP 2	Namco	Sony C.E.	9.4	13
MR. MOSKEETO	Fresh Games	Proein	8.4	16
MTV MUSIC GENERATOR	Codemasters	Codemasters	9.0	6
MUNDIAL FIFA 2002	EA Sports	Electronic Arts	9.0	17
MX 2002	THQ	Proein	8.6	10

LOS MEJORES

>> PLAYSTATION 2
Revista Oficial España



diciembre 2002

01- FINAL FANTASY X (SQUARESOFT)
02- GTA VICE CITY (ROCKSTAR)
03- PRO EVOLUTION SOCCER (KONAMI)
04- FIFA 2003 (ELECTRONIC ARTS)
05- TEKKEN 4 (NAMCO)
06- HAVEN (VIRGIN PLAY)
07- W.R.C. II EXTREME (SONY C.E.)
08- COLIN MCRAE 3 (CODEMASTERS)
09- HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA (EA)
10- RATCHET & CLANK (SONY C.E.)

LOS MÁS VENDIDOS

CENTRO MAIL



del 1 al 31 de octubre

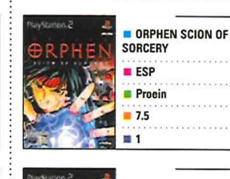
01- PRO EVOLUTION SOCCER 2
02- COLIN MCRAE RALLY 3
03- BURNOUT 2
04- ONIMUSHA 2
05- TEKKEN 4
06- JAK & DAXTER (PLATINUM)
07- ESTO ES FÚTBOL 2003
08- GRAN TURISMO 3 A-SPEC (PLATINUM)
09- COMMANDOS 2: M.O.C.
10- RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X (PLATINUM)

CATÁLOGO

TODOS LOS JUEGOS DE PS2



MX RIDER	Atari	Infogrames	7.5	11
NBA HOOPZ	Midway	Virgin Play	8.5	3
NBA LIVE 2001	EA Sports	Electronic Arts	9.2	1
NBA LIVE 2002	EA Sports	Electronic Arts	9.2	11
NBA STREET	EA Sports Big	Electronic Arts	9.0	6
NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2	EA GAMES	Electronic Arts	9.2	21
NEW YORK RACE	Wanadoo	Cryo	6.8	12
NFL QUARTERBACK CLUB 2002	Acclaim	Acclaim	8.6	9
NHL 2001	EA Sports	Electronic Arts	8.4	1
NHL 2002	EA Sports	Electronic Arts	8.6	10
NHL 2003	EA Sports	Electronic Arts	8.8	21
NHL HITZ 2002	Midway	Virgin Play	8.6	10
NINJA ASSAULT	Namco	Sony C.E.	8.0	22







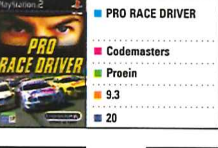


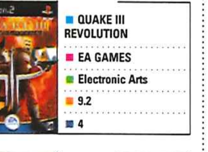

NO ONE LIVES FOREVER	Fox Interactive	Vivendi Universal	8.0	15
OFF-ROAD WIDE OPEN	Infogrames	Infogrames	8.0	12
ONI	Rockstar	Proein	7.6	2
ONIMUSHA WARLORDS	Capcom	Electronic Arts	9.0	6
ONIMUSHA 2	Capcom	Electronic Arts	9.3	21
OPERATION WINBACK	Koei	Virgin Play	8.9	5
ORPHEN SCION OF SORCERY	ESP	Proein	7.5	1
PARAPPA THE RAPPER 2	Sony C.E.	Sony C.E.	8.5	14
PARIS-DAKAR RALLY	Acclaim	Acclaim	8.1	9
PATO DONALD CUAC ATTACK	Disney Interactive	Ubi Soft	8.0	-
PENNY RACERS	Takara	Virgin Play	8.9	20
PETER PAN LA LEYENDA DE...	Disney Interactive	Sony C.E.	7.9	15
PIERRE NODOYUNA Y PATÁN	Infogrames	Infogrames	9.3	6







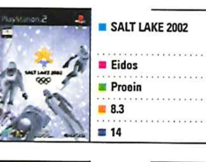



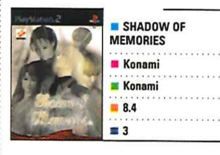




PIRATES THE LEGEND OF THE...	EA GAMES	Electronic Arts	8.0	16
POLAROID PETE	JVC-Irem	Virgin Play	7.8	14
POLICE 24/7	Konami	Konami	8.5	19
PORTAL RUNNER	3DO	Virgin Play	8.4	11
PRISONER OF WAR	Codemasters	Codemasters	8.9	18
PRO EVOLUTION SOCCER	Konami	Konami	9.3	10
PRO EVOLUTION SOCCER 2	Konami	Konami	9.3	22
PRO RACE DRIVER	Codemasters	Proein	9.3	20
PROJECT EDEN	Eidos	Proein	6.4	10
PROJECT ZERO	Tecmo	Virgin Play	8.8	20
QUAKE III REVOLUTION	EA GAMES	Electronic Arts	9.2	4
RALLY CHAMPIONSHIP	S.C.I.	Proein	8.6	18
RATCHET & CLANK	Insomniac	Sony C.E.	9.2	22




RAYMAN REVOLUTION	Ubi Soft	Ubi Soft	8.5	1
RC REVENGE PRO	Acclaim	Acclaim	7.5	1
READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	Midway	Virgin Play	9.0	1
RED CARD SOCCER	Midway	Virgin Play	8.4	18
RED FACTION	THQ	Proein	8.5	5
RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X	Capcom	Electronic Arts	9.0	9
RESIDENT EVIL SURVIVOR 2	Capcom	Electronic Arts	6.5	16
REZ	Sega	Sony C.E.	8.2	12
RIDGE RACER V	Namco	Sony C.E.	9.0	-
RING OF RED	Konami	Konami	8.3	6
ROLAND GARROS 2002	Wanadoo	Wanadoo	9.0	18
RUGBY	EA Sports	Electronic Arts	8.2	7
RUMBLE RACING	EA Games	Electronic Arts	8.6	6

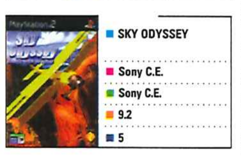








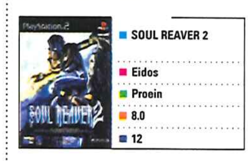



SALT LAKE 2002	Eidos	Proein	8.3	14
SHADOW HEARTS	Midway	Virgin Play	8.2	14
SHADOW OF MEMORIES	Konami	Konami	8.4	3
SHADOWMAN 2ECOND COMING	Acclaim	Acclaim	7.0	16
SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER	Activision	Proein	8.7	12
SHIFTERS	3DO	Virgin Play	8.5	19
SHOX	EA Sports Big	Electronic Arts	9.3	21
SILENT HILL 2	Konami	Konami	9.2	11
SILENT SCOPE	Konami	Konami	8.1	3
SILENT SCOPE 2	Konami	Konami	7.9	11
SILPHEED	Game Arts	Virgin Play	9.0	3
SKY ODYSSEY	Sony C.E.	Sony C.E.	9.2	5
SLAM TENNIS	Infogrames	Infogrames	8.3	19











SLED STORM	EA Sports Big	Electronic Arts	9.0	15
SMASH COURT TENNIS PRO TOURN.	Namco	Sony C.E.	9.2	17
SMUGGLER'S RUN	Rockstar	Proein	8.9	-
SMUGGLER'S RUN 2	Rockstar	Proein	8.6	12
SOLDIER OF FORTUNE GOLD	Codemasters	Proein	7.6	18
SOUL REAVER 2	Eidos	Proein	8.0	12
SPACE ACE	Digital Leisure	Proein	7.2	6
SPACE CHANNEL FIVE	Sega	Sony C.E.	8.3	14
SPACE RACE	Infogrames	Infogrames	8.9	11
SPIDER-MAN	Activision	Proein	9.0	18
SPLASHDOWN	Atari	Infogrames	9.0	11
SPY HUNTER	Midway	Virgin Play	9.0	9
SSX SNOWBOARD SUPERCROSS	EA Sports Big	Electronic Arts	9.1	1



NOMBRE DEL JUEGO	Compañía	Distribuidor	Puntuación	Número...
SSK TRICKY	EA Sports Big	Electronic Arts	8.8	12
STAR TREK VOYAGER ELITE FORCE	Codemasters	Codemasters	7.1	21
STAR WARS JEDI STARFIGHTER	Lucas Arts	Electronic Arts	9.1	15
STAR WARS RACER REVENGE	Lucas Arts	Electronic Arts	8.6	15
STAR WARS STARFIGHTER	Lucas Arts	Electronic Arts	9.2	3
STATE OF EMERGENCY	Rockstar	Proein	8.5	15
STITCH EXPERIMENTO 626	Disney Interactive	Sony C.E.	7.8	18
STREET FIGHTER EX 3	Capcom	Electronic Arts	8.5	3
STUNTMAN	Atari	Infogrames	9.2	20
SUMMONER	Volition	THQ	7.7	1
SUPER BOMBAD RACING	Lucas Arts	Electronic Arts	7.2	6
SUPER BUST A MOVE	Taito	Acclaim	8.2	1
SUPER TRUCKS	Jester Interactive	Ardistel	7.7	19
SURFING H3O	Rockstar	Proein	7.8	1
TAZ WANTED	Infogrames	Infogrames	8.0	21
TD OVERDRIVE	Atari	Infogrames	8.3	19
TEKKEN TAG TOURNAMENT	Namco	Sony C.E.	9.3	1
TEKKEN 4	Namco	Sony C.E.	9.5	21
TERMINATOR DAWN OF FATE	Atari	Infogrames	8.5	22
TETRIS WORLDS	THQ	Proein	6.8	20
THE BOUNCER	Squaresoft	Sony C.E.	9.2	5
THE FLINTSTONES VIVA ROCK VEGAS	Toka	Virgin Play	8.2	5
THE MUMMY RETURNS	Universal	Vivendi Universal	7.2	12
THE SIMPSONS ROAD RAGE	Fox Interactive	Electronic Arts	9.0	12
THE THING	Universal	Vivendi Universal	9.1	21
THEME PARK WORLD	Bullfrog	Electronic Arts	7.7	1
THUNDERHAWK OPERATION PHOENIX	Core	Proein	8.4	10
TIGER WOODS PGA TOUR 2001	EA Sports	Electronic Arts	8.0	4
TIGER WOODS PGA TOUR 2002	EA Sports	Electronic Arts	8.3	15
TIME SPLITTERS	Free Radical Design	Proein	7.0	-
TIMESPLITTERS 2	Free Radical Design	Proein	9.4	21
TONY HAWK'S PRO SKATER 3	Activision	Proein	9.5	12
TOP GEAR DARE DEVIL	Kemco	Proein	8.0	1
TOP GUN COMBAT ZONES	Titus	Virgin Play	7.0	11
TRACK & FIELD	Konami	Konami	9.1	1
TUROK EVOLUTION	Acclaim	Acclaim	8.7	21
TWISTED METAL BLACK	Sony C.E.	Sony C.E.	8.2	9
TY EL TIGRE DE TASMANIA	EA Games	Electronic Arts	8.8	22
UNREAL TOURNAMENT	Infogrames	Infogrames	8.7	6
VAMPIRE NIGHT	Namco	Sony C.E.	7.9	16
VICTORIOUS BOXERS	Empire	Planeta	9.0	10
VIRTUA FIGHTER 4	Sega	Sony C.E.	9.5	16
V-RALLY 3	Infogrames	Infogrames	9.3	18
WARRIORS OF MIGHT & MAGIC	3DO	Virgin Play	8.2	4
WDL THUNDERTANKS	3DO	Virgin Play	2.3	6
WDL WARJETZ	3DO	Virgin Play	4.0	7
WIPEOUT FUSION	Sony C.E.	Sony C.E.	9.2	13
WOODY WOODPECKER	Cryo	Cryo	7.8	13
WORLD RALLY CHAMPIONSHIP	Sony C.E.	Sony C.E.	9.3	11
W.W.F. SMACKDOWN	THQ	Proein	8.3	14
XTREME GIII	Acclaim	Acclaim	8.4	8
X-SQUAD	EA Games	Electronic Arts	7.8	2
ZONE OF THE ENDERS	Konami	Konami	9.0	4



...en el próximo número

7 DEMOS JUGABLES #



Descúbrelo tu mismo

#01 W.R.C. II Extreme
DEMO JUGABLE

#02 Colin McRae Rally 3
DEMO JUGABLE

...y además
DEMOS JUGABLES

#04. Ty El Tigre De Tasmania

#05. Alpine Racer 3

#06. Reign Of Fire

Novedades

- The Sims
- Sly Cooper
- BMX XXX
- Clock Tower 3
- Network Biohazard...

y mucho más!

Guías Completas

- GTA Vice City
- El Señor De Los Anillos: La Comunidad Del Anillo



¡Juega con una de las mejores aventuras de plataformas del momento!

#03 Haven
DEMO JUGABLE



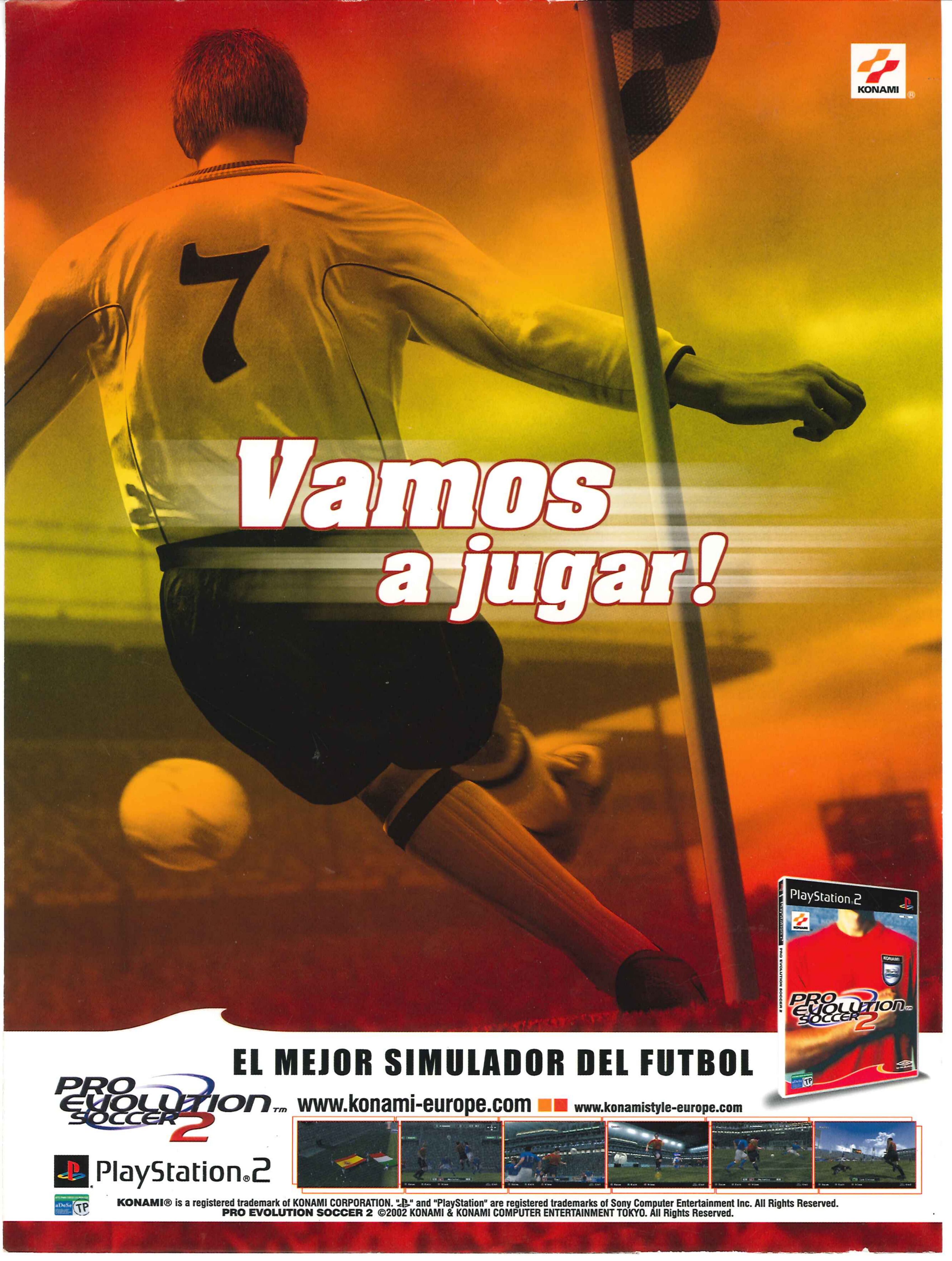
PlayStation 2 Revista Oficial - España
¡Harás lo que sea para conseguirla!

No te pierdas el fantástico DVD-ROM

* El contenido del DVD-ROM puede modificarse por causas ajenas a PlayStation 2 Revista Oficial España.



TIENES 60 SEGUNDOS PARA SALVAR EL MUNDO. CORRE.
TOTALMENTE EN CASTELLANO
007 nightfire
Sesenta segundos del mundo de Bond.
Es más de lo que la mayoría de la gente hace en toda su vida.
www.espana.ea.com
aDeSe +13
PC CD-ROM
NINTENDO GAMECUBE
XBOX
PlayStation 2
POWERED BY: gamespy
Metro Goldwyn Mayer
TRADE MARK
MGM INTERACTIVE
EA GAMES
Challenge Everything™


KONAMI
Vamos
a jugar!
PlayStation 2
PRO EVOLUTION SOCCER 2
EL MEJOR SIMULADOR DEL FUTBOL
PRO EVOLUTION SOCCER 2 TM
www.konami-europe.com
www.konamistyle-europe.com
PlayStation 2
KONAMI® is a registered trademark of KONAMI CORPORATION. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.
PRO EVOLUTION SOCCER 2 ©2002 KONAMI & KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO. All Rights Reserved.